3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.68

E3 2007 特别报道

PSP 更小更轻更完美 改良版 横空出世

攻略透解

洛克人ZX 降临 NDS

盛开吧！豆丁机器人 NDS

《怪物猎人》剧本有奖征集中



小米带你逛市场

PSP 3.50现场降级、PSP完美贴膜演示

《塞尔达》——口袋传说

掌机上的"《塞尔达传说》系列"回顾

最动漫 ANIMEST 第4期 全国各地报刊亭销售中 现已上市



本期 DVD 主打内容

- **水树奈奈 2007 LIVE MUSEUM 演唱会**
- 《高达 SEED Supernova》恶搞小剧场
- 日本动画权威大赏 剧场版《恶童》
- 特别互动栏目 人气王 2007 年新番角色超级赛 [**复赛**]



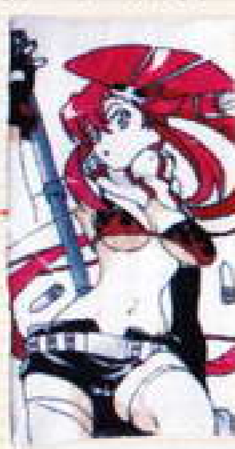
★全长 4 小时的超值 DVD，新海诚特别访谈，《凉宫春日的忧郁》第二季最新资料，抽奖栏目"拆"奉上超萌的**玛娜姐姐**和本期宝物**"感温变色版凉宫春日"**。

★豪华版附送天元突破消暑毛巾和收录 Fate 最新角色歌、"幸运频道"声音特典、《反叛的鲁鲁修》声音特典等内容的精选 CD 集。


⇧ 精选 CD 集（标准版）


⇧ 精选 CD 集（豪华版）


⇧ 海报


⇧ 豪华版赠品

游戏城寨 LV33

天下玩家是一家

游戏城寨

定价 9.80元 Level 33 2007.7B

新增趣味栏目

"城寨大学堂"
"真·猛将传"
"游戏映画馆"
"业界大事记"
……



主打音乐小特辑 夏天来了

加48页

游戏城寨，为玩家而变

[特别企划]

我们玩游戏？游戏玩我们？

"老子不玩了！"、"耍我啊！"……别急啊，朋友，物理上有作用力与反作用力之说，玩游戏的同时必然也会被游戏玩。本期特企和您一同回忆那些"痛并快乐着"的日子，邀玩家一起讲述玩游戏与被游戏玩的故事。今天，你（被）"玩"了么？

[专栏] 玛娜　一刀　修罗魂　栾东　阿迪　czk11

- 利用新刊期，我们为大家精选、制作了更多游戏休闲内容。
- 每期我们都寻找备受关注的争议性话题，邀请业内人士和广大玩家共同探讨、发言。
- 从现在起，《游戏城寨》将变得更耐读、更具收藏价值。

月刊《游戏城寨》LV33

7月27日 全国上市

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名



PSP主机 1名



一等奖



MD Max掌机 3名



最新掌机 FC 3000 (OS升级版) 3名

二等奖

M3DSS 烧录卡 3名





SC-SD 震动版烧录卡 2名

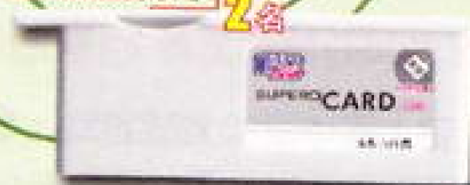


SC-miniSD 烧录卡 2名



EZ5 烧录卡 2名

SCL 震动版烧录卡 2名



三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名





北通NDSL布包426 BTP-6426 1名



北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP水晶幽浮套装 BH-PSP07737 1名



黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 1名





黑角PSP五星幽浮套装 BH-PSP07301 1名

参与方式：只要在2007年8月6日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中173页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第70辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站



广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



模魂志 No.11

乘着《超级机器人大战OGS》发售之势，本辑为您带来对“《机战》系列”的精彩企划，造型村最强的《机战》模型将热血登场！而作为最近玩家当中讨论得沸沸扬扬的HCMPro系列高达成品，在本辑中也将会进行详细介绍。一号兵工厂当中更是对四号坦克F2这款新上市的模型进行了制作示范。此外书中还有Revoltech系列的连载以及变形金刚、圣衣神话的评测等等，众多的精彩内容将令本辑成为您不容错过的选择。





6月20日 全国上市

超级机器人大战OGS 完全事典

144页16开精装资料设定集＋珍藏版机体扑克＋双面精美海报×2

第一时间奉献《超级机器人大战OGS》的资料设定集，书中共收录了机体图鉴解说、敌我方角色介绍、原创机体开发史、世界观名词解惑、OG＋OG2＋OG2.5剧情解析等精彩内容，更有珍藏版机体扑克及两张双面精美海报赠送，堪称《机战》FANS必收的宝典。





6月19日 全国火热上市

罪恶装备 幻彩绘本 VOL.4

160页大16开精装画集＋《罪恶装备X》珍藏版OST

史上最华丽2D对战游戏，收录了《罪恶装备》诞生七年来数百张美图。更有未公开设定图线稿赏析和画师石渡太辅的绘画讲座，而且还会附送《罪恶装备ISUKA》的珍藏版OST供您欣赏。





6月20日 全国上市

游小说 第5辑

广受期待的新官方小说连载开始，《宿命传说 苍黑的思念》——讲述里昂·马格那斯孤独的战斗史诗。《生化危机 自由之路》＋《奥丁领域》＋《逆转裁判4》三大重磅连载继续奉献，此外，还有X360近期最重磅RPG——《信赖铃音 肖邦之梦》的完美剧情小说，以及《ICO》和《汪达与巨像》的经典小说。而光盘的电子书苑中还会附赠《心跳回忆 虹色的青春》的七万字小说供您欣赏。





6月26日 全国上市

本辑特别关注



E3 2007 特别报道

P6

游戏盛会再度来临
改良版PSP震撼公布
众多掌机新作情报完全披露

热血、硬派动作游戏登陆NDS

洛克人ZX 降临 P112

完全攻略

详细系统讲解
关卡最速攻略&剧情概要
BOSS战奖牌取得方式解说
全道具、磁盘获取资料一览
通关特典完全披露

NDS



只有10cm大的豆丁机器人，
却要经营一个庞大的公园。
在这个充满童趣的奇妙世界里，
每一天都会有奇迹出现。

豆丁机器人完全使用指南
为您解开游戏中的每一个秘密。



NDS

P128

攻略透解

盛开吧！豆丁机器人

目录



VOL.68

美术总监：吴松

封面画师：变色猪

口袋光环Vol.68



投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

文 米格 美编 紫枫

更小、更轻、更完美

——PSP改良版横空出世


■平井一夫从口袋里掏出了新版PSP。

北京时间2007年7月12日凌晨2点46分，平井一夫在Sony的E3大展展前发布会上用平静的语调说出了一句让所有PSP粉丝都无法平静的话语——“下面让我们来看看PSP的进化吧！”话音刚落，平井一夫就从自己的口袋中掏出了玩家们期待已久的PSP改良版，一时间会场上闪光灯闪个不停，都想捕捉到正式型号为PSP-2000的改良机的靓影。我们《掌机王SP》也曾多次为大家报道过业内有关新版PSP的传闻，究竟新版PSP进化了多少？下面就让我们一起来看看吧！



■PSP改良版正面



■PSP改良版背面




■PSP改良版
■PSP老版

改良版PSP标准型号为PSP-2000，计划将于今年9月开始在日本、美国、欧洲等地区相继发售，本次改良的亮点在于更小、更轻，以及电视输出接口的加入。另外在其他硬件细节上也做了小规模变动。首先我们还是来将它与旧版PSP（标准型号PSP-1000）进行一个对比吧！

详细参数对比

标准型号	PSP-1000	PSP-2000
大小	170×23×74mm （长×厚×宽）	169.4×18.6×71.4mm （长×厚×宽）
重量	280g（包括电池）	189g（包括电池）
CPU	PSP CPU（MIPS32位内核），1～333Mhz（由软件控制，基于电力续航考虑目前锁定上限为222Mhz）	同PSP-1000
内存	32MB	64MB
显示屏	4.3英寸16：9 TFT液晶显示屏，分辨率480×272像素，1677万色	同PSP-1000
声音	自带立体声声音输出	同PSP-1000
主要输入输出方式	IEEE802.11b无线网（Wi-Fi） USB2.0（mini-B） Memory Stick Duo 红外线	IEEE802.11b无线网（Wi-Fi） USB2.0（mini-B） Memory Stick Duo 矢量视频输出
主要输入输出接口	Memory Stick Duo插槽 USB接口 外部电源输入接口 耳机/线控接口 电源输出接口（就是USB接口两侧的铜片凹槽，用来给USB设备加压供电） 红外线接口	Memory Stick Duo插槽 USB接口（增加充电机能） 外部电源输入接口 耳机/视频输出接口 电源输出接口
输入键	方向键（上下左右），滑杆，按键（△、○、×、□），L、R键（各一个），START、SELECT、HOME、POWER/HOLD开关、显示键、音乐键、音量调节键（+、-），无线LAN开关、UMD盘舱开关	同PSP-1000
电源	主机附赠1800mAh锂电池（一般可使用4～6小时）、5V直流外接电源	主机附赠1200mAh锂电池、5V直流外接电源、并可通过USB（mini-B）接口充电

新版PSP专用周边商品（需另外购买，不随主机附送）

商品名称：电池
型号：PSP-S110
外形尺寸：约36×10×57mm
质量：约30g
电池种类：专用锂离子电池
电压/容量：DC 3.6V/1200mAh

商品名称：遥控式头戴耳机
型号：PSP-S140
遥控操作：播放·暂停、快进、快退、音量+/-、Hold键
规格：入耳式头戴耳机

商品名称：AV端子
型号：PSP-S150
线长：2.5m

商品名称：S端子
型号：PSP-S160
线长：2.5m

商品名称：D端子
型号：PSP-S170
线长：2.5m
（仅在日本销售）

商品名称：色差分量端子
型号：PSP-S180
线长：2.5m

七大进化

更小，更轻，更便携

新版PSP在重量上减掉了1/3（由280g减为189g），厚度上减掉了1/5（由原先23.0mm的减为18.6mm），尤其是背部没有了握把状的凸起，外形上完全是流线型，看起来更加华丽美观，作为掌机的便携性也有所提升。



UMD盘架结构更简单



新版PSP简化了UMD光盘托架的结构，将原来整体固定式盘架改成由盘舱盖卡位、横梁托架弹出的设计。这样做最大的优点当然是给机体变薄提供了更大的空间，另外结构的简化也使得UMD盘架更耐用、修理也变得方便，不需要像旧版PSP那样，一旦出现变形影响读碟就需要将整个盘舱更换掉。

电池变小，主机变薄变轻的一大因素

新版PSP使用的电池也要比旧版主机变得更薄更轻，这也是新版PSP减肥成功的一个重要原因。不过在电池变薄变轻的同时，电池的容量也由原来的1800mAh变成了1200mAh，也就是说如果不对PSP其他硬件进行修改的话，这将直接导致PSP的使用时间变短！Sony当然不可能这么笨，虽然CPU方面没法下手节能，那么就在另一耗电大户——UMD上面下功能，改良UMD结构就是节省电能的直接手段，而除此以外，Sony还采取了另一个间接手段来实现这一目的。





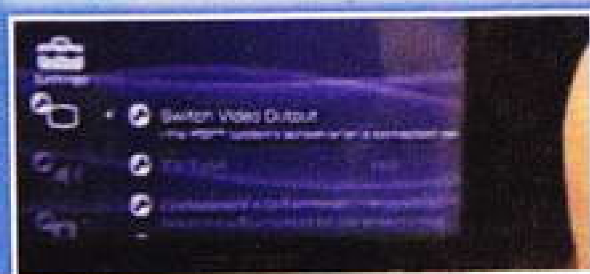
主机内存增大到64MB，节能新高招

新版PSP中的内存由原来的32MB增大到64MB，整整翻了一倍。改进内存最大的原因则在于一次性从UMD光盘中读入更多数据存储在内存里，以减少UMD的读取次数（即减少UMD光驱马达旋转的机械运动），从而实现节能的目的。同时，加大内存还能减少游戏中的读盘等待时间，可谓一举两得。

电视输出，让你在大屏幕上体验PSP的魅力

早在新版PSP公布前，黑客们就从3.50固件升级包中提取出一个具备视频输出功能的驱动文件，当大家都在推测Sony将怎样实现视频输出这一功能时，新版PSP为我们揭开了答案。改良版PSP加入电视输出接口，接口的位置在耳麦输出接口旁边，将原来的线控接口进行了升级。升级后的接口可以通过连接各种专用输出线实现AV端子、S端子、色差分量端子和D端子（一种日本专用的数字端子）的视频输出功能。玩家可以在PSP固件设定中打开视频输出、设定输出视频比例（4：3或16：9）、输出端子类型以及屏幕保护开启时间。通过视频输出，玩





家可以在大屏幕上享受UMD电影、观赏记忆棒中的图片和视频、用电视来玩UMD游戏。

线控接口改良，与视频输出接口合并

旧版PSP的线控接口只有6个针脚，而改良版的视频输出有12个针脚，主要功能除了进行视频输出外，还兼具原来线控控制接口的功能。由于接口尺寸、针脚进行了改变，因此并不能使用原来的线控，必须使用新版PSP专用的PSP-S140遥控式头戴耳机所配备的线控。另外旧版PSP的麦克接口实际上是整合在线控接口中的（这就是《P-kara》附赠的耳麦为什么一定要插在线控上才能使用Mic功能），而从新版PSP接口两边的图例推测新版可能将Mic接口整合在音频输出接口中，也就是可以直接将4芯的3.5mm插头耳麦直接插在音频接口上使用。

USB接口加入新功能，充电更方便

以前要为PSP充电，玩家必须使用主机右下方的充电接口，要么用充电器、充电线插入充电插头充电，要么使用座充通过两个电源接入铜片充电。新版PSP取消了裸露在外的座充铜片接口，而为主机顶部的miniUSB接口加入充电功能，可以通过USB连接线用PC或PS3为PSP充电，当然充电并不影响用USB接口传输数据，两者可以同时进行。





除了以上七大变更以外，经过全新设计的新版PSP还做出许多细节上的调整，使PSP看起来更加紧凑、完美。首先，记忆棒插槽的位置较旧版进行了上移；其次，PSP内置喇叭的位置由主机底部改到了主机正面液晶屏两侧偏上的位置；再次，去掉了主机顶部一排没用的装饰网点；另外，PSP无线网卡开关位置也由左侧移到了顶部旧版主机红外接口处，而没什么用处的红外接口在新版主机上直接被去掉，简化了PSP的结构。

新版PSP首发时将会有钢琴黑、陶瓷白、冰晶银三种颜色，并且还有《达斯特》、《星球大战》等主题的更具纪念意义的娱乐套装发布。









小小感叹：改良尚可，但仍有余地

有关PSP改良版的传闻已经不是一日两日，各种传言早已漫布整个业界。Sony这次推出的改良版较旧版PSP的确更加完美，值得称赞。但在功能的拓展和弥补缺憾上仍旧有提高的余地。首先，令人诟病的PSP方向键并没有进行设计上的变更，键位分布依旧显得太远，用来玩格斗游戏手感恐怕依旧是那么差，当然滑杆部分也同样没有任何改变；第二，没有直接对UMD读取速度进行升级，早先传闻将会出更高读取速度的新UMD光驱，但新版PSP实际上只是更改了盘架，用了增大内存的小手段来减缓Loading时间，而本质上并没有什么进化；再次，新版PSP屏幕依旧是4.3寸，没有增大也没有缩小，大屏幕本来也是PSP的一大亮点，因此保留屏幕部分不做变更对于大多数玩家来讲应该是没有异议的，但事实上目前许多手机屏幕的点阵都要比PSP细致，实现4寸以内640×480像素的VGA高解析度不在少数，而PSP作为便携数码产品尖端，应该具备更高的素质和要求；最后，传闻中提及最多的微硬盘没有实现，对于Sony自身来讲增加微硬盘不会产生效益，但对于玩家来讲却可以省去购买大容量记忆棒的资金从中获益。当然，以上这些观点仅代表笔者本人的看法，究竟新版PSP是让你满意还是觉得不足，还要由玩家自己来评断。

文 雷伊
美编 紫枫

新E3 新开始

首届E3媒体商务峰会硬件商发布会特报

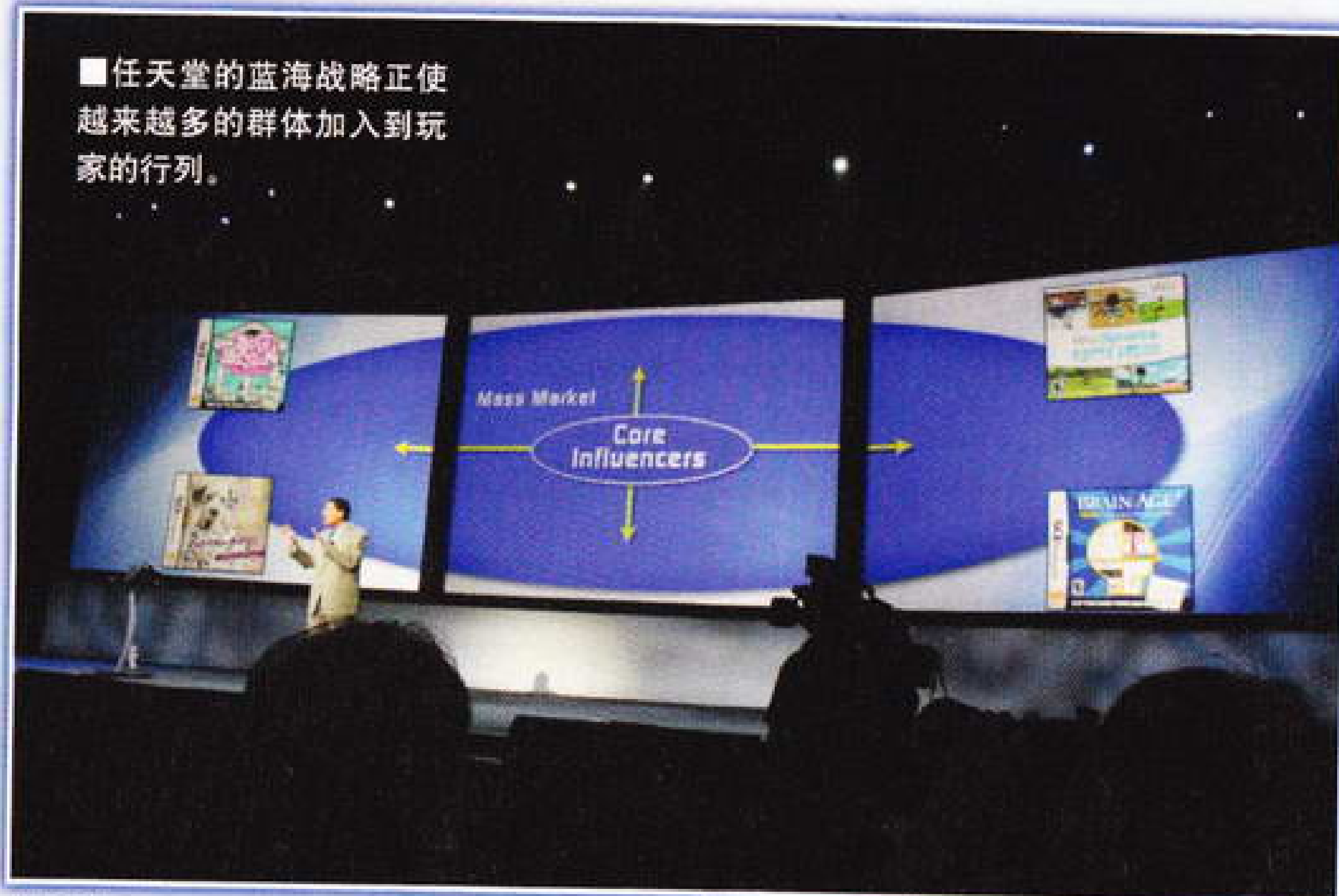


一年一度的E3展历来都是游戏界的盛会，自从1995年首届E3举办以来，它一直在业界与玩家心目中扮演着无可替代的重要角色。今年的E3展迎来了创办13年来最大的改变，不仅名字从原来的The Electronic Entertainment Expo变为了E3 Media and Business Summit（E3媒体商务峰会）、举办时间从原本的5月推迟到了7月（当地时间7月11～13日），而且在展会的规模上也进行了幅度惊人的缩水，举办地点从以往排场浩大的洛杉矶会展中心转移到了并不起眼的圣莫尼卡Barker飞机棚内。比起往年的玩家互动盛会，招待人数只有区区三四百人的本届E3显得更像是一场业内人士的聚首。尽管经历了巨大蜕变的E3已经不再对一般民众开放，但无可否认，全新的E3依然是业界与玩家关注的焦点，任天堂、索尼和微软三大硬件厂商对其的重视程度丝毫不亚于往年，而玩家们也纷纷企盼着这些厂商能够将积压许久的猛料在各自的发布会上厚积薄发一回。然而不可否认的是，E3的推迟举办确实有着无法避免的弊端，正因为E3的延期，才使得其与另一年度游戏盛会TGS相隔才两个月出头，不少日本厂商纷纷选择了将自己的重量级作品留到TGS上公布与展出，将参加E3视为走过场，因此我们在本届E3上看到的日式掌机游戏所占的比重相当之少。但换个角度来想，E3的推迟举行对于玩家来说也是幸福的，因为这样一来，玩家们将在7月至10月间每月经历一场重要游戏展（7月的美国E3、8月的德国莱比锡游戏展、9月的日本东京游戏展、10月的“E for All”），将对游戏的热情与期待始终维持在一个制高点。如今，作为展会四连发中第一环的E3已经谢幕，硬件厂商们在新生的E3上表现如何？公布了什么掌机相关的消息？希望你能在下面的文字中找到答案。

任天堂 亮出耀眼的成绩单

E3 2007 特别报道

首先需要说明的是，硬件商在本次E3上的投入力度明显更加倾向于家用机。这是无可厚非的，因为掌机大战从某种程度上来说已经尘埃落定，而次世代家用机之间的竞争却才刚刚步入白热化阶段。对于缔造了NDS全球神话的任天堂来说，目前要做的仅仅是稳



■任天堂的蓝海战略正使越来越多的群体加入到玩家的行列。

与任天堂相关的游戏产品，其中NDS的市场份额已经占到了美国游戏主机销量的25%以上。2002年时，家用机与掌机的贩售比例为7：3，但是在2006年，两者已经持平，NDS的爆发性销售成绩带动了整个掌机市场的崛起。任天堂的蓝海策略对于新用户的拓展是有目共睹的，在任天堂

扎稳打地维持NDS的绝对领先地位，同时将更多的精力集中于家用机Wii的疯狂扩张。本次E3上，任天堂公布了对应Wii的枪型控制器Wii Zapper、方向盘型控制器Wii Wheel，以及颠覆传统的保健游戏《Wii Fit》及平衡板套装，再度用无比的创意吸引了玩家们的眼球。但掌机玩家们对于任天堂此次的表现也许会有些失望，因为发表会自始至终都没有出现过所谓的高潮（仅针对掌机方面而言），任天堂更多地是在宣扬自己的累累战果，当然，我们不能否认这也是一种优秀且直观的宣传手法。

最先上台发表演讲的是任天堂美国分社社长雷吉，熟悉E3的玩家应该都忘不了他的侃侃而谈和风趣。有意思的是，在本次E3展前夕传出了任天堂将在发布会上宣布新掌机的流言，虽然可信度不高，但不少玩家依然期待着任天堂能够再次出其不意地打出一张王牌。不过令部分玩家失望的是，这次雷吉并没有从口袋里掏出一个小东西来。雷吉表示，这次的E3是一个转折点，意味着今后将有更多的人群加入到玩家中来。雷吉同时表示这次的发布会还是任天堂的一次庆典，他以充分的数据诠释了NDS的成功以及任天堂对整个业界作出的深远影响。今年游戏产业的增长中，有69%都来自于

的用户中，男女玩家所占的比例分别为67%和33%，其他游戏厂商的男女用户比例则为80%和20%，很明显，任天堂的产品更能逾越性别的障蔽，正是因为如此，才有更多的固定玩家以外的群体不断加入到游戏玩家的行列中来，推进整个游戏产业的繁荣。由于NDS的无尽市场潜力，越来越多的游戏厂商将其视为重要投资对象，到今年圣诞期间，将有140款NDS游戏与玩家们见面，当然其中不乏多部重量级作品。雷吉还宣布了任天堂在网络服务方面的进展，仅在美国，目前就已经有超过550万的NDS用户在使用Wi-Fi功能，今后将会有更多对应网络的游戏在任氏平台上登场。

继雷吉之后发言的是任天堂社长岩田聪，他并没有介绍任天堂的新产品与服务，而是针对游戏市场整体，以及任天堂今后的发展方向和业界的未来发表了自己的看法。岩田聪表


■任天堂并不会满足于现在的辉煌成绩，将会一直致力于全新的游戏题材的探索。

示，自己首次接触电子游戏是在30年前，当时他身边鲜有志同道合的玩家，因此他从那时开始就一直致力于多人同乐游戏的投资，期盼着有朝一日玩家之间能够得到进一步的交流。他的努力如今已经初见成效。很多曾经不玩游戏的玩家都被可爱的小狗（《任天狗》）和轻松的脑力问答（《成人脑力锻炼DS》等）所吸引，成为了NDS游戏玩家，而岩田社长自己也非常喜欢《会说话的菜谱DS》，休息日经常在家对着菜谱下厨露两手。岩田聪表示，任天堂在争取新玩家的同时，并不会丧失对传统核心向游戏开发的热情。任天堂现在面临的挑战，就是要突破核心玩家与初级玩家间的障碍，继续探索新的游戏主题。这次展会上公布的对应Wii的枪型控制器Wii Zapper就是符合这种理念的周边。FPS本是重度玩家才会接触的游戏类型，但通过Wii Zapper这样新颖的控制器，很多Light User也会有跃跃欲试的想法。

在发布会的最后，雷吉再度上台，并与游戏大师宫本茂一起向与会者介绍了Wii的全新体感游戏《Wii Fit》，这款健身小游戏的合集将会对应全新的周边“平衡板”，届时必将再度掀起一股全民抢购热潮。

索尼 新版PSP终于亮相

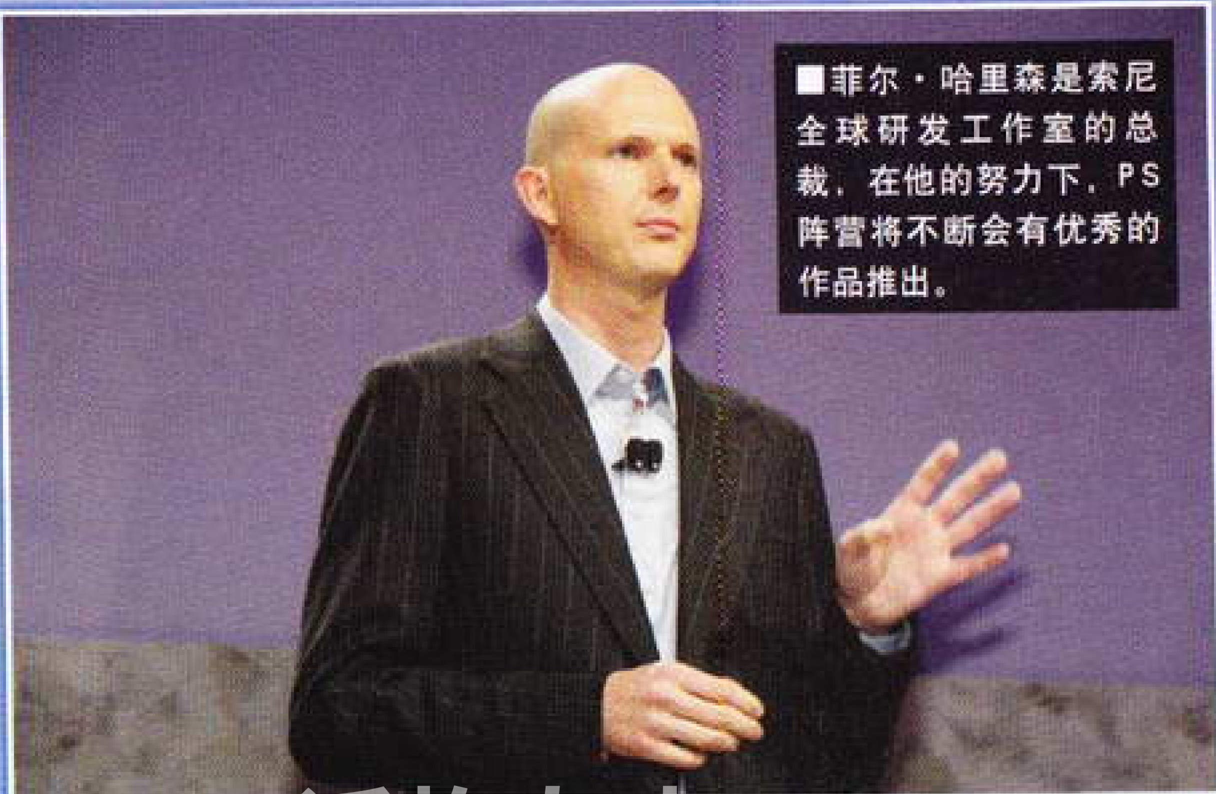
E3 2007 特别报道



■《战神 奥林匹斯之链》的表现相当出色，也是目前最受玩家们期待的美式PSP游戏之一。

索尼的发布会在The Culver Studios举行，绚烂的灯光和华丽的大作群自然抢眼，只可惜与会者已经无法再看到PS系主机生父久多良木健那慈祥的笑容。最先上场的是SCEA的总裁杰克·特雷顿，他先就PS2主机的依然畅销和《战神 II》取得的好成绩发表了讲话，并且介绍了PS3的虚拟网络社区服务系统“Home”。在讲到PSP环节时，大屏幕上出现了PSP即将发售的多款作品的大串烧，《海豹突击队 战术打击》、《战神 奥林匹斯之链》、《寂静岭 起源》、《恶魔城X 历代记》等多款大受期待的作品均展示了最新的影像。

介绍完PSP游戏集锦后，大屏幕再度回到“Home”社区，杰克·特雷顿的虚拟形象在社区中见到了SCEI的总裁平井一夫（当然也是虚拟形象），他正在用PSP玩着《山脊赛车》。两人的虚拟形象在社区中交谈了片刻后，“平井一夫”向门外走去。此时大屏幕上出现了平井一夫的名字，平井一夫真人从幕后走出，正式亮相。在与现场的与会者打过招呼后，平井一夫立即宣布今晚将带给大家一个关于PSP的激动消息。没错，传说中的新版PSP就这样正式登场了。早在E3前夕，索尼将在发布会上公开新版PSP的消息就已经不胫而走，因此当平井一夫从口袋中掏出新版PSP时，玩家们的心情也许只是如“一则可信度较高的传闻得到证实”那样，一切显得那样理所当然。也许只能怪当今的网络时代信息的传播太过迅速吧，以至于“惊喜”两字有


■菲尔·哈里森是索尼全球研发工作室的总裁，在他的努力下，PS阵营将不断会有优秀的作品推出。

时显得那样“奢侈”。之所以说新版PSP的公布没有惊喜，除了之前的相关流言满天飞外，与新版PSP本身的款式也是分不开的。因为比起NDS到NDSL的进化，新版PSP相对老版PSP的外型变化幅度非常有限，仅仅在重量及厚度等方面做了调整。平井一夫用手中的PSP播放着《蜘蛛侠2》的电影片断，在将PSP连接到大屏幕后，他轻轻地按下了PSP上的某个键，此时大屏幕上出现了与PSP液晶屏中相同的影像——新版PSP的新增功能正是让PSP接驳输出设备。据悉，新版本的PSP将在今年9月于日本以及欧美全面登场。众所周知，目前PSP在全球的累计销量全面落后于NDS，改动幅度极其有限的新版PSP发售后能否奋起直追，逐渐缩小两者的差距还有待商榷。可以预见的是，这绝对不会是PSP的最后一个版本，因为其中有着明显“留一手”的痕迹，PSP大家庭将会在今后得到进一步的完善与扩张。在简单介绍完新版PSP后，平井一夫离开舞台并表示欢迎与会者能够光临今年9月的TGS，由杰克·特雷顿继续接下来的演讲与展示。


■来自《星球大战》的乔巴卡向与会者介绍了特制的新版PSP。

杰克·特雷顿展示的是冰银色的新版PSP，他表示该版本的PSP将会有“娱乐包”的套装推出，其中除了新版PSP本体外，还会包括在欧美大热门的PSP游戏《达斯特》以及一根1G的记忆棒。随后，杰克将《星球大战》中的人气角色乔巴卡请上了舞台，以特别的方式公布了陶瓷白色的特制新版PSP。该特制的新版PSP后盖上将印有达斯·维达的头像LOGO，将随今年9月于北美发售的PSP游戏《星球大战前线 变节者中队》同捆发售。

索尼全球研发工作室的总裁菲尔·哈里森介绍的主要是PS3的相关游戏，在通过PlayStation Network (PSN) 下载的游戏中，有一款叫做《回声合金》（《echochrome》）的新公布作品，这款益智作品的创意有些类似于《异度传说III 查拉斯图特拉如是说》中的迷你游戏，将同时推出PSN下载版和UMD版。随着该作品的介绍完毕，本次索尼发布会上掌机方面的相关发表也就介绍得差不多了，展会后半部分的高潮由著名制作人小岛秀夫携PS3独占游戏《潜龙谍影4》的最新影像登场所掀起，《杀戮地带2》最新即时演算影像的公布为索尼发布会画上了句号。

微软 暂时没有推出掌机的计划

E3 2007 特别报道


■微软目前正致力于Xbox 360的普及，无暇顾及掌机市场。

关于微软要推出掌机的传闻由来已久，不过一直不见微软方面采取实际的行动，这次的发布会上，微软继续按兵不动，没有牵涉到任何掌机相关的发表。发布会后，国外媒体就微软是否有意进军掌机领域的问题采访了微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔，得到的回答是：“微软目前正在专注于Xbox 360和PC平台游戏的开发，并没有参入掌机市场的打算”。一直以来期待微软推出掌机的玩家可能要对这个回答失望了，不过以微软如今在游戏界的影响力，进军掌机领域应该只是迟早的事情，期待在不久的将来，我们能够看到微软有所行动吧。

文 软饼干 美编 紫枫

发挥PSP极限机能之作！

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

HOT PSP

战神 奥林匹斯之链

God of War: Chains of Olympus

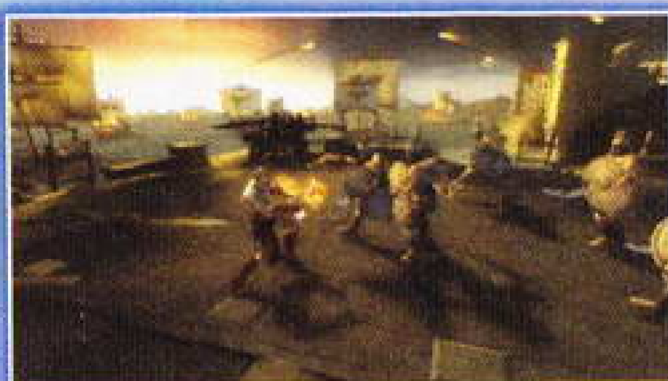
SCEA/美版/预定2007年第四季度

准备登陆掌机平台的“《战神》系列”新作《战神 奥林匹斯之链》无疑是今年PSP平台上最受关注的游戏之一。本次美国E3展会上，官方再次公布了早在5月份就公布过的战斗演示和若干游戏截图。在这段更为清晰的战斗演示中，奎托斯再次展现了他的风采。当奎托斯蓄力想打开木门时，经典敌方角色独眼巨人破门而入，当奎托斯尽全力扛住了巨人的致



命一击后，更为震撼的一幕出现了。在独眼巨人身后突然出现了一颗巨大的脑袋，这显然是一头巨大猛兽的脑袋，满嘴锋利的牙齿让人不寒而栗，由于身躯太过庞大，所以只有脑袋能伸入门内。相比之下显得渺小的巨人还不知道发生了什么情况就被巨兽一口吞入口中。这一连串戏剧性变故，让人不得不佩服制作者构思之巧妙。在接下来的战斗中，奎托斯又要面对在体型上类似于初代《战神》第一关中的九头海怪许德拉的巨兽了。巨兽的攻击方式与许德拉很相似，除了突进二连咬外，还会发射火





球。当奎托斯对巨兽的脑袋持续进行攻击后，便会出现系列经典的QTE提示，输入相应按键便能欣赏到奎托斯那极具震撼力的个人秀了。

接着是一段室外战斗的演示，在城楼上奎托斯同时面对4到5名手持盾牌利剑的敌人，此时的背景中则是炮火横飞的景象。奎托斯那极具破坏力的锁链攻击依旧华丽无比，除了最普通的连续技外，奎托斯似乎又增加了几招，比如将敌人击至半空中，然后利用锁链将敌人甩出来又拉回来，如此反复折磨对手。这一系列的演示流畅无比，无半点拖泥带水之嫌。随后还穿插了一段即时演算的过场：一头巨兽在炮火中艰难地从城墙上翻进了城内。在演示的最后部分，奎托斯沿着已经被舰船炮火轰炸过的海岸线来到了城门口，接着利用冲车撞开了禁锢的城门。

以上便是E3展会上公布的两分钟左右的完整演示，从中可以看出PSP版《战神》在系统和战斗风格上都与系列前作一样，力求给玩家最激烈最震撼的游戏体验，既吸引了掌机玩家的眼球，又照顾到了老玩家的游戏习惯，实在是讨巧的做法。加上索尼官方前不久确认了PSP的CPU将可以以333MHz的速度全速运行的消息，PSP版《战神》将是这一新优势的首批受益游戏，相信本作在赫赫有名的圣莫尼卡工作室和新生代游戏开发商Ready At Dawn的合力打造下，必定会发出夺目的光辉，届时PSP的极限机能将完美体现。

追风战警，风驰电掣！

PURSUIT FORCE™ EXTREME JUSTICE

HOT

强力追击 极限正义

PSP

Pursuit Force：Extreme Justice

SCEA／美版／预定2007年9月

“《强力追击》系列”是把飚车、碰撞、枪战等元素糅合在一起的超爽快动作游戏。当初负责制作系列第一作的BigBig Studios还只是一支刚成立的游戏制作小组，该小组初出茅庐便上交了一份满意的答卷，新颖的游戏理念让玩家一下就记住了《强力追击》这款游戏。

好玩归好玩，也有部分玩家曾抱怨系列第



一作的关卡重复感太强，任务内容稍显单调，除了大部分的追逐关卡外，只有小部分的地面战关卡，而且游戏难度太高，严重影响玩家的游戏心情。就玩家反馈的这些信息，为了能让续作带给玩家新鲜感，游戏制作组BigBig Studios表示将会设计更为丰富精彩的游戏关卡。从E3展出的游戏演示来看，他们确实做到了这一点，在同一关卡中糅合了众多火爆元素，从驾驶摩托狂飙到主观视点射击，从驾车跳上火车到展开车顶大追击，这些惊险刺激的任务全部串联在同一个关卡内，让人如看动作大片般大呼过瘾。战斗时出现的QTE也是时下





比较流行的做法，着实为游戏增色不少。

画面向来是《强力追击》的强项，第一作的精致画面早已折服了大批玩家，现在续作的画面当然要比初代更进一步，对于玩家来说绝对是一道视觉大餐。全新的战车，超酷的武器装备自然也是少不了的。气垫船、坦克和战斗机等夸张的军用装备高频率出现，实在是极其火爆。如今本作已经处于蓄势待发状态，制作组在进行最后的调整，过几个月就能与广大玩家见面了。





超人气战术射击游戏三度进化！

海豹突击队 战术打击

PSP

SOCOM：U.S.Navy SEALs Tactical Strike

SCEA／美版／预定2007年第四季度



本作是“《海豹突击队》系列”登陆掌机平台的第三款作品，由SCEA旗下同时担任PS3版《海豹突击队 对峙》的开发小组Slant Six负责开发。与前作相比，《海豹突击队 战术打击》可以说为该系列开辟了一个崭新的领域。游戏的类型由之前的战术FPS转变为更偏向于即时战略类的游戏方式。玩家不再使用滑杆控制单个队员的行动，而是依靠指针来对所有成员发出命令，从全局的角度来指挥作战。游戏开发者表示，希望通过新的尝试，进一步加强本作在战术模拟方面的逼真程度。







“枪神”再临PSP！

虹吸战士 洛根之影

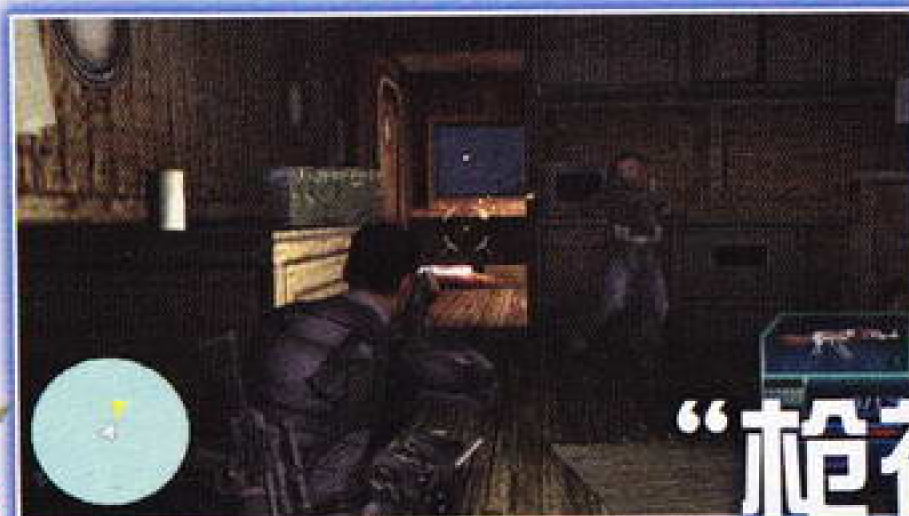


PSP

Syphon Filter：Logans Shadow

SCEA／美版／预定2007年9月

“《虹吸战士》系列”续作，主人公依旧是超级特工盖博·洛根，他将展开职业生涯中的第六次冒险。游戏开发组表示，本作将力图带给玩家如同家用机版动作射击游戏般的刺激和爽快感。只要是玩过PSP版《虹吸战士》第一作的玩家对本作的操作方式应该不会太陌生，与前作一样，本作依旧会提供给玩家多种操作方式，玩家可以用PSP的滑杆或×○△□来控制洛根的行动，而使用道具、切换武器等动作则都有相应的按键来执行。最体贴玩家的设定——自动瞄准还依然存在，玩家可以轻松锁定场景内的任何目标，并可以有选择性地来回切换被锁定住的目标。本作还专门设计了格斗关卡，以展示洛根深藏不露的擒拿技巧。另外，由于本作存在一个探索海底沉船的关卡，因此海底行动也将成为本作的重要新增内容。



SILENT HILL ØRIGINS

备受关注的PSP版《寂静岭 起源》在今年E3展会上又公布了数段全新的游戏实际演示影像和游戏截图。由Konami负责开发的本作曾经几度延期，但这并不影响广大玩家对该作的热情。这次在E3上公布后，其预定发售日为美版11月13日，日版发售日则还未定。

HOT PSP

寂静岭 起源

Silent Hill：Origins

Konami/美版/预定2007年11月13日



大叔主角误入了名为寂静岭的小镇，在迷失方向的同时遇到了多名小镇上的人物和各种怪物。在演示中，主角在无人的医院中遭遇了经典角色——邪恶护士，小护士浑身不停颤抖着朝主角扑来，并试图用手中的注射器攻击主角。其间会触发一个QTE，玩家需要不停点击×键来躲避攻击。玩家可以使用身边的各种道具来当作武器，比如随手操起一把大锤来猛砸怪物。好不容易干掉怪物护士后，主角看到了从大火中逃出来的小女孩，跑过去正想伸手却发现眼前是一块玻璃，手触到玻璃的同时画面逐渐变暗，游戏场景也渐渐变了，变成了另外一幅景象，主角已经身处寂静岭中的“里世界”了，到处都是只有在噩梦中才能见到的东西：腐烂的地面、锈迹斑斑的铁栅栏和血肉模糊的块状物，由此来猜测镜子在本作中是表、里世界相连接的媒介。本作的地图系统也与初代相同，玩家能通过简单明了的地图获得场景信息，从地图上就能看出曾经经过了哪些通道或者哪扇门还不能进入，非常直观方便。





本作的游戏氛围是系列中最像初代作品的，不单背景中让人心烦的嗡嗡声，就连开门关门声和获得道具的音效都和初代一模一样，绝对能令系列死忠为之激动。游戏中的光源绝对是一绝，主角除了利用前胸处的手电照出的有限光圈外，其余部分依旧是黑忽忽的一片，恐怖度提高的同时临场感也大大增强了。总之，本作将会让玩家彻底体验一把噩梦般的冒险经历，而就以剧情上来说，本作也将会对寂静岭之谜做出解释。



寂静岭之谜即将揭晓！

Castlevania
The Dracula X Chronicles

HOT PSP

恶魔城X 历代记

Castlevania：The Dracula X Chronicles
Konami／美版／预定2007年第四季度

进化！老酒换新瓶，游戏画面大革新



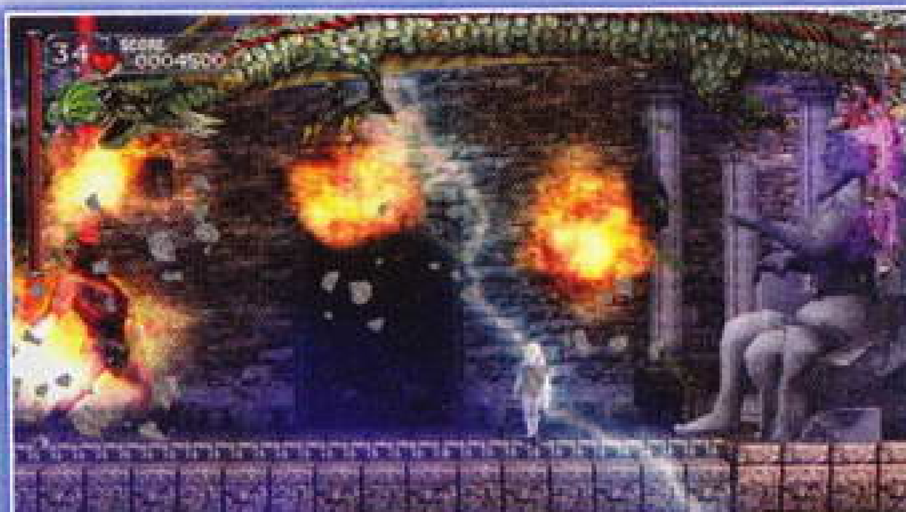
本作是Konami今年在PSP上的第二款重头游戏，作为名作《血轮》的重制版，制作单位为了让全世界玩家都能够体验这款作品的无穷魅力，五十岚浩司所领导的开发小组对《恶魔城X 历代记》下了大功夫，虽然本作依旧是以横版推进来闯关，但是角色和场景从原来的纯2D变成了3D。而传统的操作方式和游戏系统则被完整地保留了下来，比如里希特依然不能“跑”。原作中玩



家们熟悉的经典角色也将一一再现，“《恶魔城》系列”御用画师小岛文美重新为本作绘制了角色设定图，高贵典雅的风格使本作更接近于PS版的《月下夜想曲》。

在游戏演示中可以看到，除了可以使用里希特·贝尔蒙特来进行游戏外，还有专门为玛丽亚·雷纳德设计的关卡，这些隐藏关卡需要通过不断探索来挖掘。在控制玛丽亚的关卡中，柔弱的小姑娘的武器居然是一只只白鸽，她在即将受到米诺陶牛致命火焰攻击的瞬间召





唤出了一个的巨大的乌龟壳来保护自己，非常轻松地躲过了一击。

本作以关卡制的方式来展开主线剧情，这些关卡中所出现的经典怪物相信各位老玩家都



非常熟悉。虽然本作采用的是线性发展的结构，但玩家也可以自己选择关卡进行游戏，增加了反复挑战的乐趣。目前官方公布的游戏发售时间是今年第四季度，开发小组还要花一段时间来对游戏进行调整和强化。但无论如何，继承了《血轮》、《月下》超高素质和游戏性的本作无疑将成为今年PSP平台上最值得期待的作品之一。





射击系战魂再度接受玩家挑战！



HOT NDS

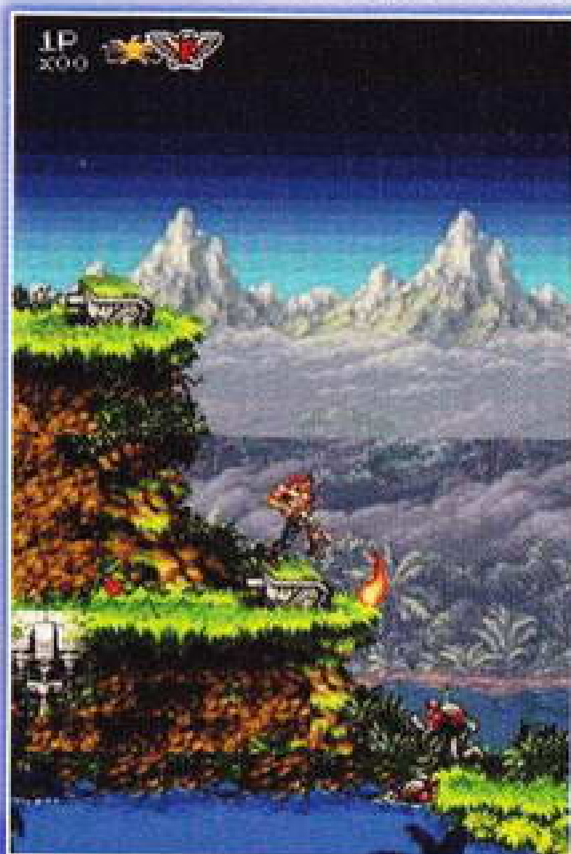
魂斗罗4

Contra 4

Konami／预定2007年第四季度／美版

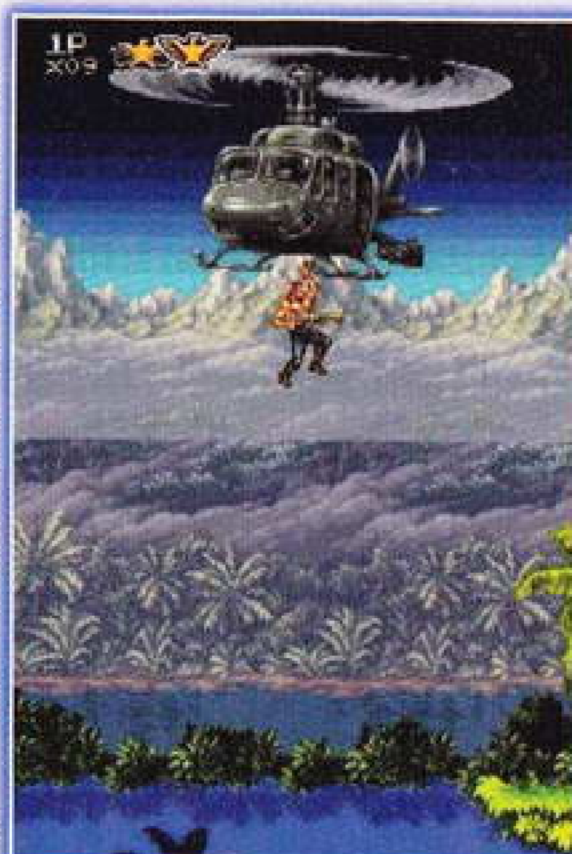
为纪念“《魂斗罗》系列”所走过的20年光荣历程，Konami计划在今年年底推出一款具有纪念意义的《魂斗罗》新作，这款暂时定名为《魂斗罗4》的作品的故事情节发生在《魂斗罗Ⅲ 异形战争》两年之后。从红色猎鹰（Red Falcon）手中拯救了地球之后，超级士兵比尔和兰斯又面临着新的宇宙生物的威胁——黑蛇组织。此次外星军队还联合了惟利是图的雇佣军部队疯狗和毒蝎，我们的勇士们又将面对一场新的战争。







本作依旧是以2D卷轴的方式来进行游戏，给玩家们带来跳跃、射击、紧急躲避等一系列最纯粹的游戏体验。从公布的游戏演示来看，由于利用了NDS的双屏，使得游戏动作空间得到扩展，让玩家有更大的活动区域，同样玩家也将承受着来自全方位的威胁，比如向斜上方向的射击不向以前那么顺利了，不得不考虑一下角度的问题。本作延续系列双人游戏的传统，允许两名玩家并肩作战对抗来势汹汹的星际侵略者。各个角色能同时拥有两套武器，玩家可以自由切换使用，这样就不必再为使用激光枪还是霰弹枪而烦恼了。场景中设置的架子是需要用“抓钩”来进行攀登爬的，你可以自由在上面做任何动作，包括开枪和跳跃。游戏制作人在E3展会上演示了第一关的战斗情况，关底BOSS与初代《魂斗罗》第一关一样，是一座巨大的堡垒，玩家需要射击堡垒中间的核心才能顺利突破。而类似初代的纵向关卡也是少不了的，玩家绝对能够通过本作找到小时侯的那种游戏心情。





粉碎野心家的阴谋

地狱男孩 邪恶科学

PSP
Hellboy: The Science of Evil
Konami／美版／预定2007年10月16日

作为一款具有美国风味的漫画改编作品，本作在美国玩家中的受关注程度还是很高的。本作分为PS3、X360和PSP三个版本，虽然每个平台采用的剧本都一样，但是PSP版相对于两个家用机版还是有细微区别。从官方影像里我们可以看到厂商在PSP版里采用了更接近于漫画的风格，运用了大量的色彩渲染和阴影效果，使角色看起来更贴近原作。特别是在剧情交代方面，用了大量漫画风格的图片，再配合文字叙述，让玩家更有看漫画的感觉。



在动作要素方面，本作撇开了已经泛滥的QTE系统，拥有独特的一套战斗方法，在游戏里和敌人搏斗时，玩家用的最多的还是自身的铁拳和大量的辅助武器，比较有意思的是主角除了本身的霰弹枪外，还能从敌人手中抢来他们使用的武器，使战斗的自由度更高更灵活。演示里敌人的攻击频率都相当低，大部分的时间都是一直愣在那，实在令人怀疑是不是开发完成度不高的缘故。



ドンキーコング
ジャングルクライマー

大金刚 丛林攀爬者

NDS
DK Jungle Climber
Nintendo／Paon／美版／预定2007年9月10日

去年E3就公布了的《大金刚　丛林攀爬者》时隔一年后终于又有新消息放出，本作是GBA版《摇摆大金刚》的续作，所以备受玩家关注。在游戏里，玩家要操纵主角大金刚在热带雨林、洞穴、古城等的关卡里探索，利用自身的能力和各种道具，通过关卡内障碍和打倒BOSS等，展开为夺回“水晶香蕉”的野外大冒险。



从这次公布游戏影像里我们可以看出，大金刚在NDS双屏内的可活动范围非常之广，甚至可以在上下两屏之间自由穿梭，充分体现了双屏的机能。除了利用大金刚自身丰富的动作来攻关外，关卡里各种各样的设施在游戏里起了非常关键的作用，大金刚要利用其来帮助自己躲避机关陷阱或作为到达下一个平台的交通工具。至于大金刚一直背着的迪迪金刚也不仅仅是一道摆设，在需要的时候可以发动它的特殊能力打开障碍物来获得新的道路。凡是在这些地方，两只猩猩的表现往往使在场的观众会心一笑。最后的BOSS战也非常有特色，有些BOSS不能靠常规的方法击倒，而是要利用场景里的各种道具给予BOSS伤害。

迷你游戏也是一大亮点，除了之前公布的“躲木桩”外，还有类似竞速和射击的迷你游戏，并且都支持最大的4人的联机对战。能和其他玩家同时在NDS的双屏内竞赛角逐，光是看都觉得相当有意思。

丛林之王又回来啦！

死人头 弗瑞德

PSP

Dead Head Fred

D3/美版/预定2007年8月28日



我们是靠脑袋吃饭的！

在今年D3厂商参展游戏作品名单上，我们又发现了《死人头 弗瑞德》的名字，让我们来看看游戏厂商为我们带来什么新的情报吧。

作为一款另类的3D动作游戏，随处都是美式暴力和黑色幽默等要素。游戏中的敌人大多是一些骷髅、僵尸、巨人等怪物，更夸张的是主角竟然是一个装在盛有绿色溶液瓶子里的脑袋。从公布影像里我们可以了解到弗瑞德可以通过更换不同的脑袋来获得不同的能力，不过初期的脑袋只是漂浮在绿色溶液瓶子里的默认脑袋，玩家需要打倒不同敌人来获得更多的脑袋。游戏中可更换的脑袋一共有8种，其中的原始脑袋可以隐身，使敌人的攻击和某些场景里的光束攻击无效化；骷髅脑袋可进行远程攻击；空空的僵尸脑袋可以吸入液体等到必要时来攻击敌人，平时还可以借助其浮空来达到另一个平台；石头脑袋能强制在有水的场景里行动，或撞开特定的可破坏障碍；人头则起到了能和人类对话获得有用情报的重要作用。灵活运用各个脑袋的技能才是攻关的关键。战斗里还有类似QTE的战斗系统，在对付特定的敌人时，通过提示按下相应的按键，能对敌人进行有效地打击，比如扭下敌人的脑袋或被敌人咬住时摇动滑杆挣脱等等。



星球大战前线 变节者中队

PSP

Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

LucasArts/美版/预定2007年9月17日

《星球大战前线 变节者中队》每次亮相都会给玩家带来惊喜，这次也不例外，从官方公布的情报里，我们可以了解到更多关于游戏中宇宙战的情报。本次的宇宙战是专门针对PSP平台制作的，如何重现电影里那复杂的飞行特技将是游戏的一大看点所在，不过给人印象最深的还是演示里玩家操纵的飞行工具直接降落在敌人母舰的飞行甲板上那一幕。



从公布的影像中我们还欣喜地看到，玩家在游戏里将可以自由创建角色，包括武器和技能的选择。而且本作里武器的种类十分丰富，除了枪械以外，还配备有近身攻击的光剑和范围攻击的手雷，玩家可以完全根据自己的喜好发展出符合自己个性特点的角色。



比起之前在PSP上发售的几个系列版本，本作更像是一款独立作品，使玩家对LucasArts有意在掌机发展出一个独立“《星战》系列”这样的说法更是令人猜想连连。而根据Sony官方的最新消息，本作将发售和新版PSP的同捆版本，同捆版里了除了有一张游戏的UMD外，还有一部印有黑武士头像的白色2000型号PSP主机，由此可见Sony对第三方厂商的重视程度。

波澜壮阔的星际传承

两强联手，游戏素质不容小视

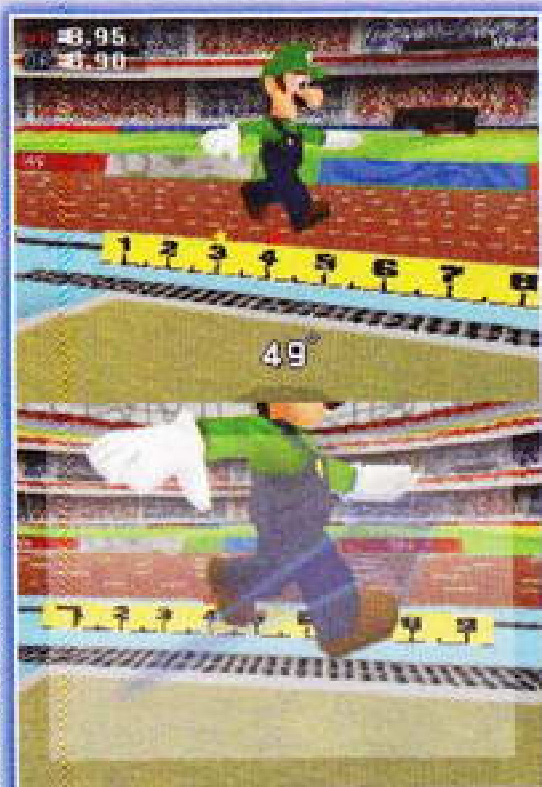


HOT 马里奥与索尼克在in北京奥运

NDS
Mario & Sonic at the Olympic Games
SEGA&Nintendo／日&美版／预定2007年度

2008年北京奥运会正在一天天地向我们走近，由世嘉与任天堂两家公司联合制作的，集合游戏业界最受欢迎的人气角色马里奥与索尼克的游戏《马里奥与索尼克in北京奥运》也将登陆任天堂的次世代掌机NDS。游戏预定于2007年内发售，日本方面由任天堂负责发行，而欧美地区则是由世嘉负责发行。





在本作中，除了最初的马里奥和索尼克可以选择外，路易、纳克尔斯、耀西、特尔斯等众多深受全世界玩家喜爱的游戏角色也将纷纷登场，他们将在2008北京奥运会的官方比赛赛场中快乐地参与各种体育竞技运动，谁会是100米跑、游泳比赛、乒乓球比赛的金牌获得者呢？让我们拭目以待吧。另外，NDS的触摸操作系统也将为玩家提供独特新奇的游戏玩法。

索尼克冲刺大冒险

NDS
Sonic Rush Adventure
SEGA／美版／预定2007年9月18日

在所有游戏平台上，都几乎少不了刺猬索尼克的身影，其中NDS平台《索尼克冲刺》素质相当不错。为了延续索尼克在NDS平台的辉煌战绩，世嘉正式确认了该系列的最新作《索尼克冲刺大冒险》。

本作共分为七个大关卡，索尼克在游戏中的主要敌人是维斯科船长和他手下的凶残海盗们。为了与海盗作战，索尼克必须在游戏过程中不断收集配件用以制造可以对抗海盗的船只。目前已经确认的玩家在游戏中可以制造的船只有五种以上。从最简陋的水上自行车，到气垫船甚至潜水艇。





在建造出自己的船只以后，玩家就可以驾驶它们在海面上与海盗展开激战。游戏支持Wi-Fi通信机能，除了单机任务以外也设置了多人联机模式和关卡。



HOT NDS

忍者龙剑传 龙剑

ニンジャガイデン ドラゴンソード

Tecmo／日版／预定2007年年内



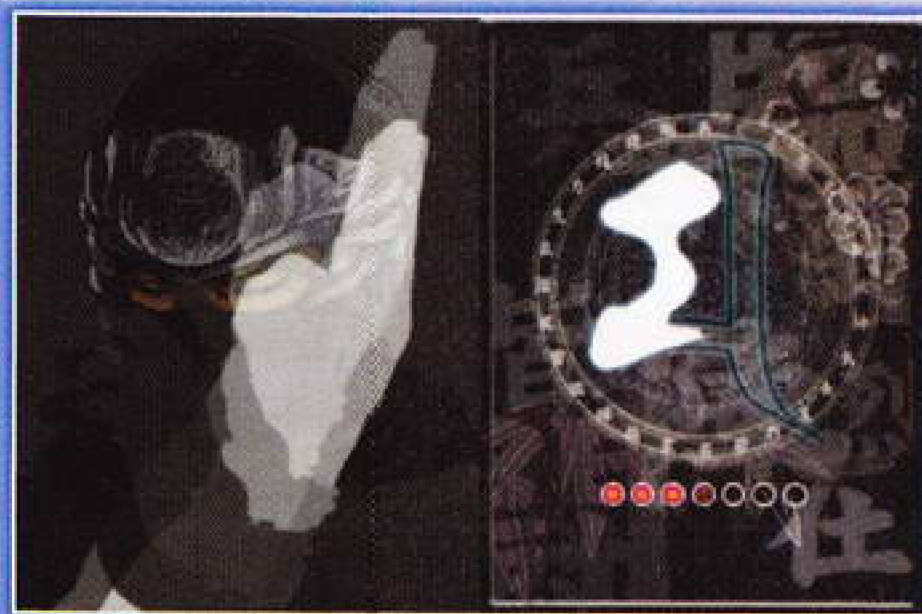
在Xbox时代重新崛起的“《忍者龙剑传》系列”计划登陆掌机平台的首款作品。目前除了公布“隼流忍术”的正式继承者——隼龙仍然是本作的男主人公外，还加入了一名以前从未在系列任何作品中出现过的谜之少女。不知道她是否为这次的女主人公。

NDS版的《忍者龙剑传 龙剑》还有一个独特的特性，那就是需要把机器竖起来进行游戏，也就是让上下两个屏幕保持左右平行的状态进行操作。这样做的目的是为了让玩家可以同时观察到上下屏画面，此时左侧屏幕（上屏幕）显示地图，右边的屏幕（触摸屏）显示游戏画面。

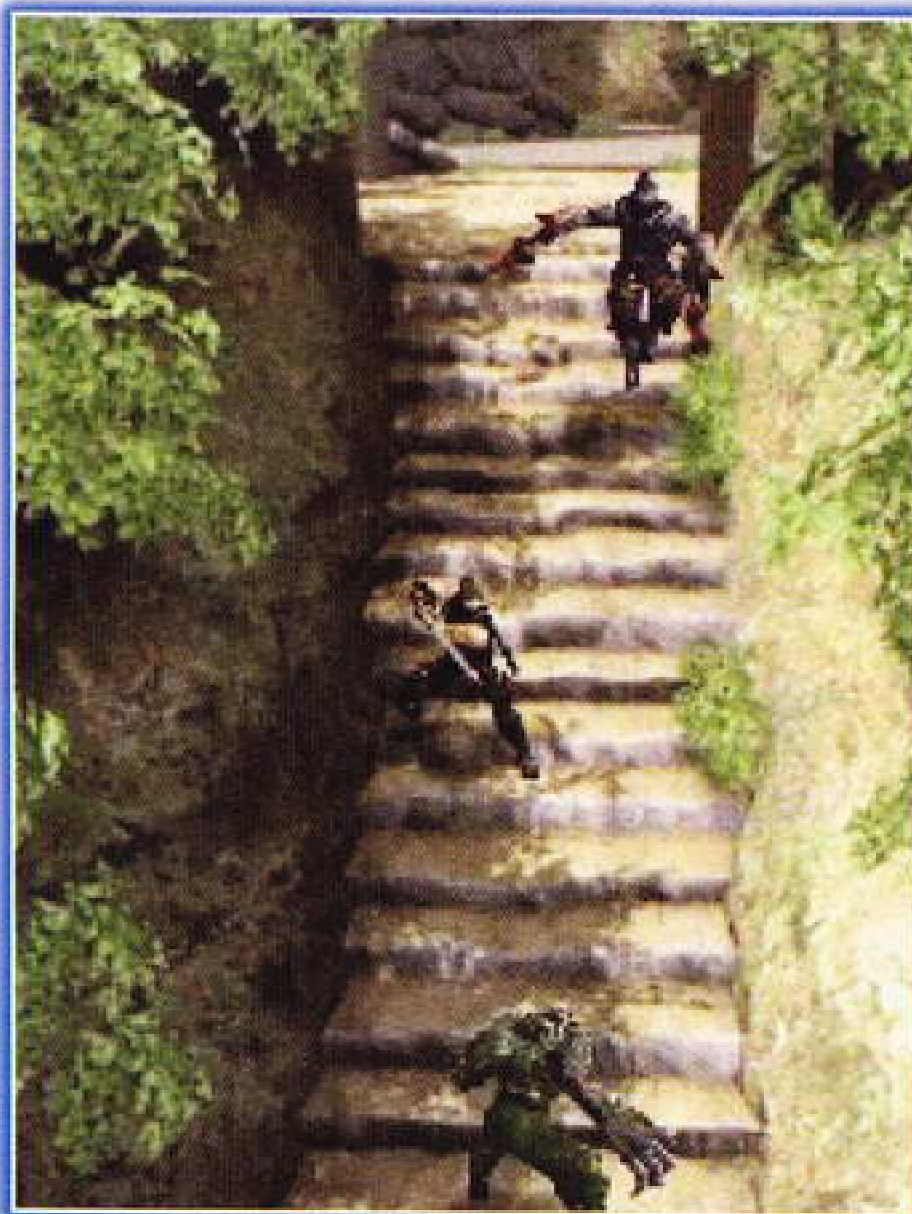




为了充分利用NDS的触摸屏设计，游戏中的大多数动作都要用触控笔来完成，比如将触控笔从下向上划动，龙隼就会把敌人挑空，然后进行其他的追加打击。除此之外，在战斗中起着举足轻重作用的各种忍术也需要玩家按照下屏提示，在规定时间内写出对应的梵文才可以发动。从目前公布的试玩画面来看，游戏的流畅度非常高，隼龙的各种动作行云流水，节奏感也很不错。



游戏剧情方面和PS3复刻版《忍者龙剑传Σ》一样，具有相同的世界观，但是会增加一段独立的剧情。目前尚不明了两者间的故事会有怎样的联系，漫画风格的过场势必将起到交代剧情的作用。





超硬派动作游戏，NDS玩家接招吧！

马里奥聚会DS

HOT

NDS

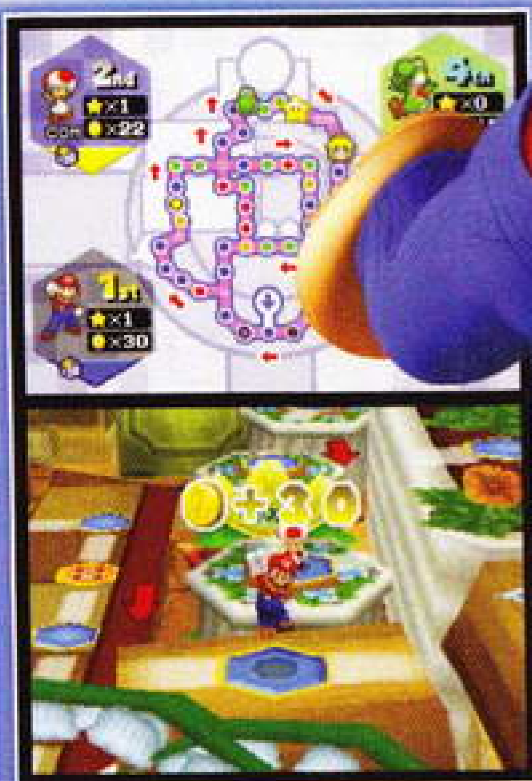
Mario Party DS

Nintendo／美版／预定2007年11月19日



轻松休闲型的游戏“《马里奥聚会》系列”的最新作《马里奥聚会DS》正式计划登陆NDS平台。本作与《桃太郎电铁》属于同一类型，也就是类似大富翁式的游戏方式，并辅以多种多样乐趣无穷的小游戏的一个休闲型游戏。登场人物有马里奥大叔、库巴、大金刚、碧奇公主等玩家们耳熟能详的角色。

游戏的主要特点在于非常适合家庭共享、与朋友同乐，和大家一起再加上掷色子、走地图、得金币、买星星和相互陷害，一切都显得那么其乐融融。鉴于NDS麦克风和双屏的特性，游戏也会加入吸引玩家目光的要素。目前厂商将本游戏的发售日预定在今年11月份，这显然是为了圣诞大战做准备，本作到底能否取得理想的销量呢？让我们拭目以待吧。





我的模拟人生

NDS

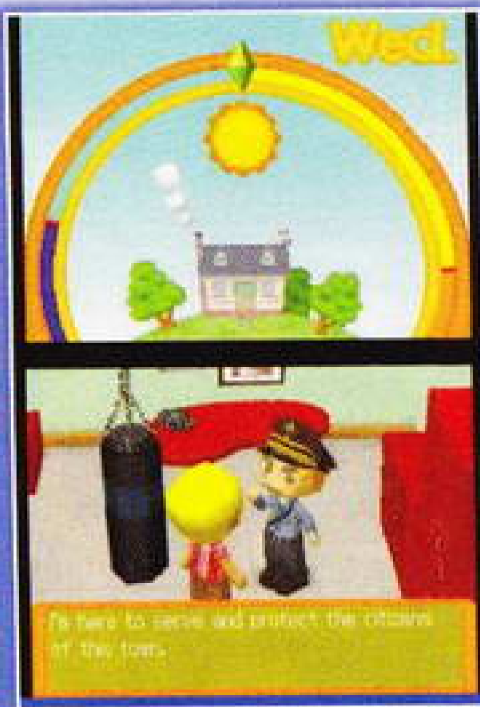
MySims

EA Games／美版／预定2007年9月18日



对于EA的“《模拟人生》系列”，想必大家都已经很熟悉了。这款新作在玩法和风格上更为贴近任天堂的《动物之森》。游戏中拥有大量极具魅力的角色，一如既往地为世界各地的《模拟人生》玩家提供创造性的游戏方式。玩家可以自行创建符合自身风格品位的模拟人生角色。马尾辫、棒球帽、长发绺或是莫希干头，选择无穷无尽，其风格与迄今为止的任意一款《模拟人生》游戏大相径庭。

本作的舞台是一个生机勃勃但略显杂乱的小镇，玩家在这里可以改造任何东西，并为其注入自己的风格，让城镇变得更有活力。选择建筑模块、独特的图案模版和创造性的工具之后，玩家能设计家具和日常用品，建造新的家园和办公场所。随着玩家探索和建设城镇的不断深入，小镇上居民遇到生活麻烦的时候还会邀请你来帮忙，比如修筑饭店、开设瑜伽会馆等，帮助他们解决这些烦恼之后，小镇就会热火朝天地发展起来了。



对于本作的定位，游戏制作人说道：“我们希望《我的模拟人生》能为玩家提供前所未有的创造性游戏体验，玩家可以使用游戏中的工具创造世界上的任何东西，我们坚信玩家能创造奇迹。城镇中可以容纳如此多古怪的居民和模拟居民们的欢笑吗？这一切都由您掌握！在《我的模拟人生》中，玩家可以决定一切，请尽情发挥您的创造力吧！”

人生是场游戏

各大知名游戏厂商参展作品名单

E3 2007 特别报道

SCEA	
名称	机种
战神 奥林匹斯之链	PSP
强力追击 极限正义	PSP
海豹突击队 战术打击	PSP
虹吸战士 洛根之影	PSP
反重力赛车 脉冲	PSP
NBA 08	PSP

Konami	
名称	机种
寂静岭 起源	PSP
恶魔城X 历代记	PSP
魂斗罗4	NDS
地狱男孩 邪恶科学	PSP

Capcom	
名称	机种
洛克人ZX	NDS
逆转裁判 复苏的逆转	NDS
流星洛克人 飞龙	NDS
流星洛克人 飞马	NDS
流星洛克人 狮子	NDS

任天堂	
名称	机种
塞尔达传说 幻想沙漏	NDS
马里奥聚会DS	NDS
最终幻想 水晶编年史	NDS
大金刚 丛林攀爬者	NDS

SEGA	
名称	机种
马里奥与索尼克in北京奥运	NDS
索尼克冲刺大冒险	NDS
索尼克RPG	NDS
铁人	PSP/NDS
世嘉拉力赛	PSP
黄金罗盘	PSP/NDS
疯狂出租车 乘客大战	PSP

EA	
名称	机种
麦登橄榄球08	PSP
FIFA08	PSP
NBA Live 08	PSP
泰戈伍兹高尔夫球08	PSP/NDS
辛普森一家	PSP/NDS
模拟人生2 漂流者	PSP
我的模拟人生	NDS
极品飞车 街道	PSP/NDS
EA游乐场	NDS

NBGA	
名称	机种
太空站大亨	PSP
南梦宫博物馆DS	NDS

Activision	
名称	机种
蜘蛛侠 是敌是友	PSP/NDS
使命召唤	NDS
托尼·霍克滑板 练习场	NDS
吉他英雄 III	NDS

Tecmo	
名称	机种
忍者龙剑传 龙剑	NDS

Ubisoft	
名称	机种
雷曼与疯兔2	NDS
我的生活教练	NDS

雪乐山	
名称	机种
反恐特警组 自由标靶	PSP
古惑狼泰坦	PSP/NDS
小龙斯派罗传说 永夜	NDS
几何战争 银河	NDS

Atari	
名称	机种
龙与地下城 战略版	PSP

D3	
名称	机种
死人头 弗瑞德	PSP
地球保卫者	PSP
火影忍者 忍者之路	NDS

THQ	
名称	机种
绘制人生	NDS
战锤40000 小队指令	PSP
毁灭全人类	PSP
ATV大脚车	PSP/NDS
极品醉车2 激情之夜	PSP/NDS

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

软件 SOFTWARE

任天堂计划严惩盗版

根据《韩国时报》报道，任天堂将会对韩国的盗版软件采用更加严厉的打击手段。任天堂公司表示，韩国出现了越来越多的盗版设备和消费者主动下载非法盗版游戏的现象，这些违法的行为给任天堂带来了不小的利益损失。韩国的NDS盗版目前最普遍的是使用烧录卡加载ROM来运行游戏。很多主流的大型网站上都有相关烧录硬件的销售，尽管任天堂向零售商威胁会采取法律手段，但商家纷纷表示，这种烧录设备本身并没有包含任何非法的内容。

任天堂韩国分部的主管Mineo Koda在采访时说道："我不能说出我们准备应对盗版问题的手段细节，但我们从现在开始会采取更为积极的行动，我想大家很快就能看到结果。"公关部的负责人也表示："目前我们可以说的是我们会采取强力的法律手段来对抗盗版（下载）行为。我们不会透露太多细节，因为盗版者一旦得知这些信息将很快地采取应变措施。"

之前任天堂就曾经和Kim & Chang法律事务公司合作，在剿灭韩国网上游戏论坛的盗版资源上取得了极大的成功。但是对于以P2P方式（如BT）进行的下载仍然有所疏漏。而对于这次的行动任天堂从5月就已经开始发出警告，这次要把那些盗版者都绳之以法。

软件 SOFTWARE

《ASH》官方网站开设

《ASH》是《最终幻想》生父——坂口博信所创建的游戏制作公司"Mistwalker"开发的一款全新NDS游戏。本作早在两年前已经对外发布，在游戏中，公主艾夏的国家被突如



其来的神秘火焰焚烧殆尽，整个国家惟一的幸存者艾夏面对着眼前的惨状悲伤的痛苦起来。在艾夏的哭声中，那些在大火中化为灰烬的人们的灵魂纷纷回到身体中，虽然他们仍保留着生前的记忆，但身体却是由灰烬构成。为了寻找整个事件的答案，艾夏公主与灰烬的战士们一同开始了冒险。在日前，本作的官方网站正式开设，据悉作品很快将会与玩家见面。本作是一款以3DCG为卖点的游戏，而NDS平台也正缺少这类介于RPG和SLG之间的新类型游戏，坂口博信对本作可谓自信满满。

硬件 HARDWARE

索尼高层表示UMD未来充满光明

索尼的John Koller表示尽管支持的电影厂商不断减少，但公司仍会全力支持UMD格式。由于前一段时间PSP的新固件被黑客破解，发现其中含有ISO文件的加载器程序。这可能被用于启动储存在记忆棒里的游戏。有人推测索尼可能准备就此放弃UMD格式，转而支持直接使用下载的内容。目前担任PSP市场部高级经理的Koller就此问题发表声明，他承认UMD格式现状不佳，但它却是最适合PSP的存储媒体。

Koller在采访中说："我们绝不会放弃我们的基本出发点。不管是电影还是游戏方面的内容，第三方厂商将会有很多机会利用到它（UMD）。UMD有很多长处，从外形大小到存储格式都很适合携带。而且生产UMD也很容易，成本比卡带更便宜。这些先决条件都证明UMD光碟是PSP最适合的存储载体。目前UMD格式面临的最大问题就是能否从其他平台友好向其进行移植。发行商们常常关心是否能把采用DVD作为媒体的游戏直接装到UMD里。"

"《恶魔城》系列"的知名制作人五十岚

浩司指出了UMD的另一问题："UMD光盘的数据读取速度过慢是个缺陷。读盘时间成了UMD光盘的致命缺陷。"对此Koller则表示UMD是PSP独一无二游戏媒体，开发者在使用时应该理解这一点，他坚信UMD的未来是光明的。

软件 SOFTWARE 泳坛名将珀金斯代言《进一步成人脑力锻炼DS》



任天堂澳大利亚分部日前宣布，起用前奥运会游泳冠军珀金斯（Kieren Perkins）与其妻子作为《进一步成人脑力锻炼DS》的代言人，今后二人将在电视、媒体、广告上对本作进行宣传。

珀金斯是2枚奥运金牌的持有者，他分别于巴塞罗那奥运会和亚特兰大奥运会上获得了1500米游泳金牌，是澳大利亚家喻户晓的体育明星。珀金斯还表示，自己玩过系列第一作，因此也十分期待新作能有怎样的新颖脑锻炼方法登场，他认为新鲜、有趣的《进一步成人脑力锻炼DS》是继续大脑锻炼的最佳选择。

新闻短讯

《荒野兵器 交叉火力》预约特典公布



《荒野兵器 交叉火力》是"《荒野兵器》系列"的最新作，本作转型成为了更注重战术以及战略性的S·RPG。不过从整体的人物设定及画面来讲还是保持了系列一贯为玩家所赞颂的清新风格。目前本作的预约特典终于公布于众，本作的预约特典很有意思，是一双印有游戏LOGO的筷子，既实用又美观。

海军蓝NDSL即将停产

近日日本任天堂发布，因新色彩NDSL的业已上市，出于产能调配和市场供给调配，将于7月底停产海军蓝NDSL的生产，转而生产更多新色彩NDSL。海军蓝NDSL于2006年3月11日，与水晶白、冰莹蓝一起作为NDSL的三大首发色彩在日本率先上市。之后，任天堂又于2006年7月20日及2006年9月2日先后发售了贵族粉与喷射黑NDSL。而今年6月23日则推出了采用金属质感的新材质的新颜色——金属玫瑰与光泽银NDSL，截至目前，NDSL一共拥有7种的主机色彩。



NDS新型"摄像头"周边公布

任天堂宣布了新类型的NDS游戏——《成人的DS 脸部锻炼》（大人のDS 颜トレーニング），这一游戏将会用到任天堂即将发售的新周边——NDS摄像头，通过与摄像头进行互动，教会玩家怎么进行脸部训练。新的摄像头将会利用NDS的GBA插口，并将和游戏一起进行捆绑销售。脸部训练专家Fumiko Inudo将会亲自监制这一游戏。《脸部锻炼》是由曾经开发过"《火焰之纹章》系列"和"《超级大战争》系列"的Intelligent Systems公司制作的。该游戏将于8月2日在日本率先上市，目前欧洲版和美国版的具体发售日期还不确定。



关注数字

4.5万 《盛开吧！豆丁机器人》三日大卖4.5万



一款名不见经传的异质游戏，却吸引了不少玩家的关注。《盛开吧！豆丁机器人》自7月5日后就立即占据店头的枪眼位置，在2007年7月2日至7月8日的周间销量统计数据中，以44905份的记录位居第二，仅次于自家的头牌大作《塞尔达传说 幻影沙漏》。

《豆丁机器人》是NGC末期的一款另类RPG游戏，你需要控制一个小豆丁机器人，拖着极其夸张的老式插头帮助主人做家务和完成各种有趣的任务。而NDS上的本作则把场景挪到了室外，你的目的是拯救一个即将荒芜的公园。通过种植一种可以快速开花的植物，让大地重新恢复生机。游戏中还会有敌人来进行干扰，所以战斗也是不可避免的。



经典科幻影片改编成游戏 让玩家体验到那令人窒息的恐惧感



PSP 异形 症候群 Alien Syndrome

◆SEGA◆ACT◆预定2007年7月31日◆美版

ALIEN SYNDROME

各游戏厂商早就已经推出过多款《异形》游戏，受限于当时的硬件技术，这些游戏都只是2D横版过关的类型，游戏画面比较简陋，角色动作僵硬导致游戏难度上升。如今本作将会大大改变这种局面，玩家将在3D世界中扮演地球防卫军士兵艾琳·哈丁，为了摆脱被异形赶尽杀绝的局面，必须要面对超过100种不同种类的恐怖生物的袭



击。当然女主人公艾琳也并非赤手空拳与异形作战，她在游戏中不仅可以使用20种以上的强力武器装备，而且还会随着游戏的进行习得各种实用的技能以提高自身的生存率。游戏中还有一名机器人保镖将自始至终跟随在女主人公身边，协助艾琳消灭泛滥成灾的异形。玩家可以指挥机器人替自己攻击敌人，也可以从它那里购买到各种武器和道具，而且这名机器人保镖是处于无敌状态，玩家大可放心使用。另外本作将对应Wi-Fi无线联机功能，玩家可最多同时与三名好友一起合作挑战关卡或进行对战。（文：软饼干）

另类动作射击游戏登陆NDS 指挥队员展开紧张刺激的丛林大作战！

OPERATION: VIETNAM

NDS 越南行动 Operation: Vietnam

◆Majesco◆ACT◆预定2007年第三季度◆美版

本作是一款高自由度射击游戏，玩家要控制擅长不同技能的队员组成的部队，部队中拥有长距离作战的狙击手，冲锋陷阵的机枪兵和手雷兵等，同时敌人的类型也多种多样，如何发挥队员的特长才是胜利的关键。在游戏中，玩家将置身于密林之中与敌人展开异常火爆的遭遇战。在游戏初期，由于自军直升飞机意外降落到了危机重重的密林中，玩家要就地展开寻找失散队员和援救被战火波及的村民们的作战任务。由于本作依靠触摸笔来进行操作，所以查看地图、查看作战计划和指挥队员等行动都需要用触控笔来完成。（文：软饼干）



NDS **核心机密** C.O.R.E.

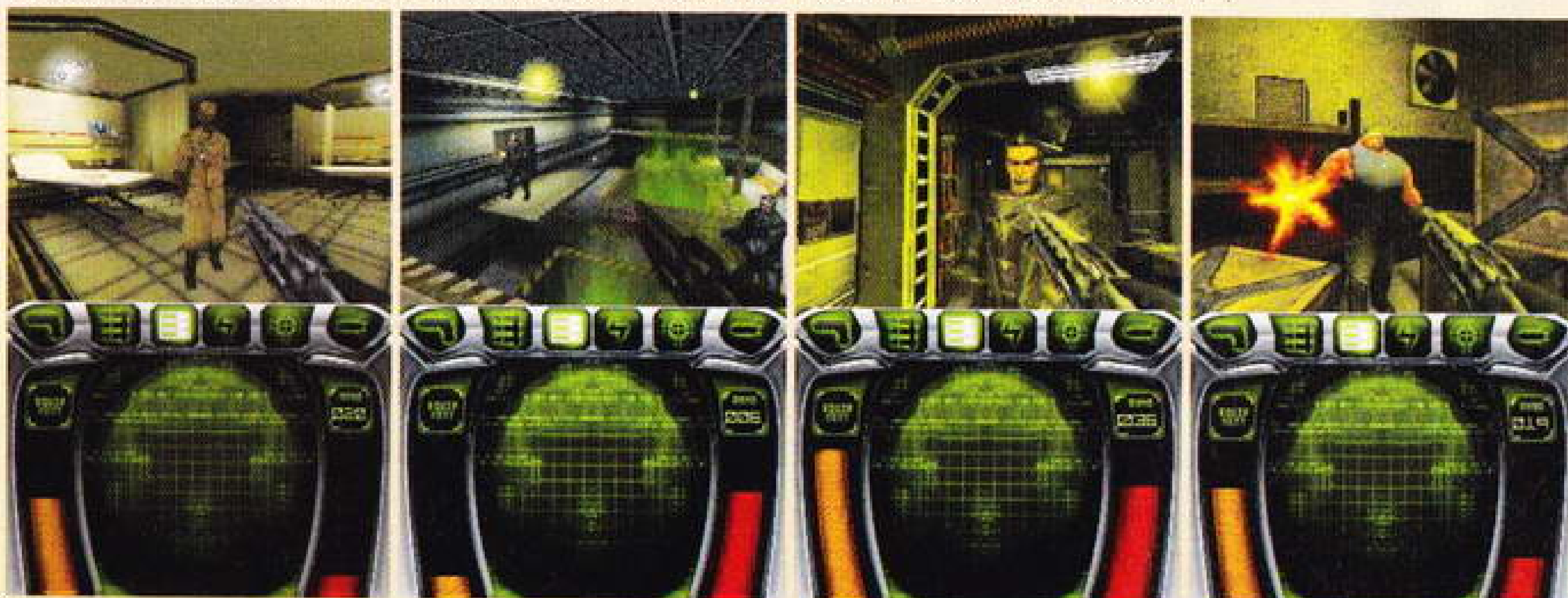
◆QubicGames◆FPS◆预定2007年第四季度◆美版

另类主观视点射击游戏 玩家的对手不是人类！



本作是一款NDS上所不多见的FPS游戏，玩家将在2050年的真实世界内展开一场光怪陆离的冒险。故事的开端源自一起事故，由于美军的一个从事机密研究的实验室发生了怪异事故，政府便派遣一支部队前往调查，部队到了目的地却发生了更为不可思议的诡异事件。

游戏依靠渲染恐怖气氛和FPS游戏特有的紧张感来刺激玩家的大脑，以此来让玩家充分体验在阴暗恐怖的未知区域内探索时的那种复杂的感觉。本作采用了游戏制作小组所自创的图形引擎，在场景气氛渲染方面的表现尤其出色。游戏运用了NDS的双屏以及触控设计，结合丰富多彩的武器系统，带给玩家与众不同的射击体验。游戏中设置有多个模式，玩家可以选择在故事模式中与敌人展开较量，揭开最后的真相；也可以挑战任务模式与好友一起进行联机对战。（文：软饼干）



NDS **天元突破 红莲之眼** 天元突破 グレンラガン

◆Konami◆A・RPG◆预定2007年10月25日◆日版



本作是一款由同名热门动画所改编的游戏，其动画原作是由出品过《新世纪福音战士》而闻名遐迩的动画公司GAINAX进行制作。故事发生在未来的地球，人类的生活已经完全移居到了地下，终日在地震与塌方的阴影中度过了百年的岁月。在某个村庄中，有一位叫西蒙的少年，他为了帮助村子的发展而终日努力挖掘隧道。某天，少年在挖掘的途中偶然发现了一台小型凿岩机，而西蒙的哥哥便坚信着村子上面有“地面”的存在，并准备带领大家突破阻挠前往地面……

本作是一款热血机器人游戏，其中的“必杀技收集”便是游戏的特色之一，玩家需要通过不断与敌人作战来收集必杀技指令和装甲零件，使用将这些必杀技和零件可以对我方机器人进行改装。游戏分为战斗部分和剧情发展部分，在战斗部分中，玩家将会利用到NDS的下屏来进行操作。而剧情部分则可以像动画中那样与各位人物进行对话来发展剧情。（文：软饼干）



日本 掌机软硬件周间销量榜 TOP GAMES 10

本次软件销量榜中新游戏占有很高的比例，一共有6款。制作精良的《塞尔达传说 幻影沙漏》毫无悬念地获得了销量No.1，销售情况比去年年底Wii上的《塞尔达传说 黄昏公主》明显要好上很多。《富豪街DS》首次登陆NDS平台，PSP版的前作销售不佳，此次的NDS版发售后系列有望重新恢复以往的人气。PSP方面，在欧美已经发售的《瑞奇与叮当5》日版同样取得了较好的成绩，首周销量接近4万套。

软件部分

累计时间 2007年6月25日～2007年7月1日

1 NEW
塞尔达传说 幻影沙漏
ゼルダの传说 梦幻の砂时计
周间销量 16万604套 累计销量 44万8886套
■Nintendo ■A·RPG ■2007年6月23日发售 ■4800日元
NDS

2 NEW
富豪街DS
いただきストリートDS
■Square Enix ■TAB ■2007年6月21日发售 ■4800日元
周间销量 6万8849套 累计销量 20万9409套 NDS

3
实践锻炼眼力 DS眼力锻炼
见る力を实践で锻えるDS眼力トレーニング
■Nintendo ■ETC ■2007年5月31日发售 ■3800日元
周间销量 5万 884套 累计销量 35万2823套 NDS

4 NEW
瑞奇与叮当5
ラチェット＆クランク5 激突！ドデカ银河のミリミリ军团
■SCEJ ■ACT ■2007年6月28日发售 ■4980日元
周间销量 3万9529套 累计销量 3万9529套 PSP

5 NEW
听写学单词！最初的英语锻炼
聞く！书く！ことばをふやす！はじめてのえいごトレーニング えいトレ
■Benesse Corporation ■ETC ■2007年6月28日发售 ■3800日元
周间销量 2万7297套 累计销量 2万7297套 NDS

6 NEW
家庭教师Hitmen REBORN! DS 烈火乱斗 骸 强袭!
家庭教授ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル 骸 强袭!
■Takara Tomy ■ACT ■2007年6月28日发售 ■4800日元
周间销量 2万2392套 累计销量 2万2392套 NDS

7
进一步成人英语锻炼DS
英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け
■Nintendo ■ETC ■2007年3月29日发售 ■3800日元
周间销量 2万 198套 累计销量 36万5448套 NDS

8
东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
周间销量 1万9895套 累计销量 447万3362套 NDS

9
新超级马里奥兄弟
New スーパーマリオブラザーズ
■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元
周间销量 1万8451套 累计销量 460万6027套 NDS

10 NEW
消除“迷糊”！文章阅读训练
“うっかり”をなくそう！文章读みトレーニング 读みトレ
■Benesse Corporation ■ETC ■2007年6月28日发售 ■3800日元
周间销量 1万8328套 累计销量 1万8328套 NDS

硬件部分

累计时间 2007年6月25日～2007年7月1日

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	15万3120台	386万7187台	1139万3225台
PSP	3万8609台	106万7271台	557万9925台
GBM	525台	2万4279台	57万6679台
GBASP	513台	2万2677台	593万5447台
NDS	239台	1万1379台	644万7085台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年6月24日～2007年6月30日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型
1	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.30	SPG
2	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean:At World's End	Disney 2007.5.22	ACT
3	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2007.5.25	ACT
4	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.3	ACT
5	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT
6	海豹突击队 火线小组2 SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.15	ACT
7	使命召唤 胜利之路 Call of Duty: Roads to Victory	Activision 2007.3.30	FPS
8	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2007.6.29	FPS
9	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank:Size Matters	SCEA 2007.5.11	ACT
10	龙珠Z 真武道会2 Dragon Ball Z:Shin Budokai 2	Atari 2007.6.22	FTG

英国6月底的PSP游戏销售情况较为平稳，依旧是几款刚发售不久的游戏活跃在市场上，领导着整个PSP游戏市场的走向。各个厂商都在等待7月份美国E3游戏展开幕后公布或发售自己的看家游戏。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年6月24日～2007年6月30日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型
1	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
2	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
3	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.6.22	ACT
4	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
6	轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo 2006.7.7	ETC
7	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
8	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT
9	模拟城市DS SimCity DS	EA Games 2007.6.22	SLG
10	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo 2005.11.25	RAC

"《成人脑力锻炼》系列"最近在英国NDS游戏市场中的表现可谓是火爆无比，依旧保持着良好销量势头。电影改编游戏《怪物史莱克3》自从登陆英国后，就悄悄依靠电影的东风坐上销量榜第三名的位置。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年6月25日～2007年7月1日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型
1	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank:Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
2	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.28	ACT
3	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
4	海豹突击队 火线小组2 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.21	ACT
5	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean:At World's End	Disney 2007.5.24	ACT
6	世嘉MD经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA 2007.2.8	ETC
7	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
8	女神侧身像 蕾娜斯 Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix 2007.5.3	RPG
9	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
10	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami 2007.5.15	ACT

已经进入了火热的7月，澳洲PSP游戏市场依旧是一片不温不火的景象。SCE大作《瑞奇与叮当5》的销售势头一如既往，继续占领着销量榜头名的位置。《哈利·波特与凤凰社》接替了《加勒比海盗 世界尽头》的位置，暂列排行榜第二位。看来今年暑假由电影所改编的游戏之间的战斗将会非常火爆。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年6月25日～2007年7月1日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型
1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
2	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
3	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
4	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs:Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC
5	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2006.6.6	ACT
6	模拟养马 Horse	Miscellaneous 2006.10.26	SLG
7	欢迎来到动物之森 Animal Crossing:Wild World	Nintendo 2005.12.7	AVG
8	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs:Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
9	任天狗 腊肠犬和朋友们 Nintendogs:Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.7	ETC
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT

来看一下澳洲NDS游戏市场，《口袋妖怪》的两个版本非常争气地占据了排行榜头两名的位置。《脑锻炼》和《任天狗》系列作品也不甘示弱，牢牢地占据着排行榜中的大部分席位。近一段时间内针对澳洲市场的NDS新作数量不是很多，能吸引玩家的游戏很少，澳洲NDS游戏市场又将迎来老游戏横行的时期。

GOLDEN EYES



掌机黄金眼 POCKETGAMES GOLDEN EYES

《回忆之日》和《心跳魔女神判》是SNK在NDS上推出的两款美少女游戏，想要体验硬派格斗大厂"侠骨柔情"的玩家们不妨试试这两款作品；《豆丁机器人》延续了NGC版前作的高水准，另类的风格让不少人跃跃欲试；《洛克人ZX 降临》是暑期ACT大作，喜欢动作游戏的玩家当然不可错过。

POCKETGAMES

中华雀士 天和牌娘 Remix

ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix

UMD■Jaleco■TAB■2007年6月28日■1人■无对应周边



PSP

画面 / 音效 / 系统



马修：一款轻松到几乎不懂日本麻将规则也可以玩转的美少女麻将游戏。我方和对手都有很大几率抓来高番数牌，虽说有时会被对手秒杀，但整体上本作玩起来还是非常痛快。技能系统的加入使得本没难度的游戏增加了爽快感。战胜对手后搜索杀生石的部分并不算"邪恶"，但是声音有点"那个"。最后不得不提的是，本作的音乐实在是太棒了！ 推荐



宇轩："不是麻将游戏的麻将游戏。"虽然这句话有点拗口，但用在本作上还是很贴切的。只要你的反应不至于太慢，就可以在游戏中的老虎机上轻松抽得"直接天和"、"听牌即和"等等严重破坏平衡的无赖必杀技。而本作中一大卖点的杀生石搜寻部分又只是打了个超级擦边球，没有任何可玩性。不过如果你平时的牌运极差，倒可以玩玩这个游戏，找回一点自信。



胧月：以美少女和触摸为主要卖点的游戏，游戏难度并不算高，不会出现被AI打得完全还不起手的局面。玩家可以利用不同角色间的技能搭配来打败对手，虽说有时会略显无赖，不过为了取得胜利就需要不择手段。游戏中稍微麻烦一点的就是必须对日本麻将的规则有一定了解，不然可能会因为没有足够的"番"而导致不能糊牌，不熟悉规则的玩家先去学习下吧。

回忆之日

Days Of Memories

卡片(128Mb)■SNK Playmore■AVG■2007年6月14日■1人■无对应周边



NDS

画面 / 音效 / 系统



胧月：游戏的制作中规中矩，三部作品的二十几名女性角色让耐玩度有了一定保证。本作最大价值就是对众多女性格斗家的性格补完，剧情的整体基调相对稳定，没有太大的波折和矛盾。但游戏的表现不直观，除了固定角色和一成不变的背景外，很难在画面里看到其他东西。另外某些细节方面的不妥，如牙神连续多次给主角切盲肠，也暴露出系统方面的简陋。



雷伊：对SNK抱有好感的玩家们也许都应该玩一下这款游戏，不为别的，就冲着游戏中那么多SNK各大格斗游戏中的人气角色就有着足够的理由令FANS尝试一下。遗憾的是游戏的制作水准相当一般，平凡而缺乏亮点的系统和重复度高的内容很难让它在同类游戏中脱颖而出，对于一般美少女游戏重度玩家来说，这样的游戏内容显然无法让他们感到满足。 推荐



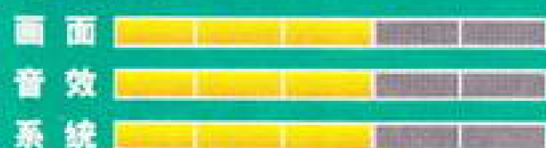
琉璃：收录了SNK众多格斗女星的本作，从某些方面上来讲更应该算一款FANS向作品。喜爱《KOF》以及《侍魂》的玩家一定都想试试与游戏中那些内柔外刚的格斗MM恋爱的感觉，本作就能很好地实现玩家的这个愿望。作为一款GAL GAME，本作全面重制了这些MM的形象，让她们更具少女气质，让FANS玩家更能感受到她们温柔的一面。

心跳魔女神判

どきどき魔女神判！

卡片(1Gb)■SNK Playmore■AVG■2007年7月5日■1人■无对应周边







这是一款非常“大胆”的游戏，尺度给得非常宽，有些地方甚至显得过于露骨。作为一款AVG，本作的故事还是有点新意的，无厘头的故事和搞笑的台词让游戏过程显得非常轻松，但遗憾的是，过于零散的事件触发方式带给了玩家一定压力，使这种应有的轻松气氛打了折扣。在整体游戏构架的把握上，制作方还应该向此类游戏的前辈们多取点经。

推荐



作为一款普通的AVG，本作素质表现只能说是非常普通。不过，游戏的人设及画面都很清新，而且有点儿邪恶的“魔女检查”触摸系统也能满足不少宅向玩家。游戏的音效部分也只能算是中规中矩，不过“神判”时的角色语音做得还算很有代入感。本作不论从游戏性还是故事剧情都非常的男性向，而从女性玩家的立场来讲，这款游戏就实在是太无趣了。



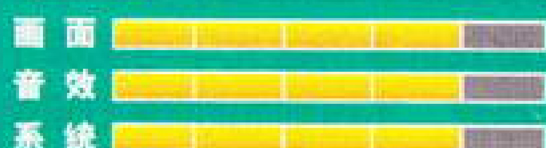
一款以萝莉和擦边球为卖点的游戏，最能吸引众多宅男的神判部分比预想中的还要邪恶很多。作为一款AVG，本作的构成还是相当丰富的，在保证逗趣的故事和探索要素时加入的战斗部分让玩家的投入度大大提升，非常值得一试。不过，本作的缺憾之处在于探索部分比较脱线，玩家在进行一些无厘头的寻找时容易滋生不耐烦的情绪。

盛开吧！豆丁机器人

咲かせて！ちびロボ！

卡片(1Gb)■Nintendo■SLG■2007年7月5日■1～2人■无对应周边







虽然游戏是NGC版的续作，但是除了游戏风格和基本元素之外，本作玩法几乎完全改变。除了采用触摸与十字键的组合操作外，经营公园的主题让也人感觉好像在玩《牧场物语》。诸多收集要素与经营系统，再加上豆丁机器人憨态可掬的动作，给游戏的可玩性添色了不少。坐在绿油油的山坡上，看着通过自己努力建造起来的“广阔”的公园还真是惬意啊。

推荐



比较另类的一款游戏，无论是题材和玩法都比较特别，拖着电插头的豆丁机器人整天忙碌地给花朵浇水听音乐，同时与各种玩具同伴交流，融入了模拟经营以及RPG要素，游戏中角色形象都比较可爱，很多设定都给人十足的新鲜感，比较容易吸引人。不过游戏的缺点也很明显，浇水、放音乐等重复行动过多，容易让人厌烦，另外游戏的画面也过于简陋。



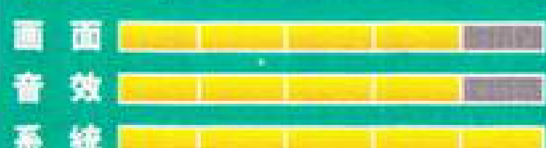
虽然本作充满了动作要素，但还是可以当做是一款风格可爱的模拟经营类型游戏来玩，和本作的名字一样，玩家要操纵豆丁机器人通过不断地种花来吸引游人从而把公园经营下去。看似简单，但细玩之下会发现其中有许多亮点，比如有许多道具有不止一种的有趣用法，各方面的收集要素丰富等等。只是，要用到触控屏的地方玩法都比较单一让人略感不满。

洛克人ZX 降临

ロックマンゼクス アドベント

卡片(512Mb)■Capcom■ACT■2007年7月12日■1人■无对应周边







热血、硬派的动作游戏《洛克人》又回来啦，本次新作的系统和玩法与系列作品没有太大的差别。剧情介绍、人物对白过程中加入语音也体现出游戏厂商的诚意。游戏设置的高低两种难度选择也同时照顾了新手与核心玩家。不同难度情况下敌人的攻击力以及招式都会有所变化，不过总的说来游戏难度有所下降，老鸟们可以直接从Normal模式开始攻略。

推荐



作为掌机“《洛克人》动作系列”作品的最新作，本作在剧情和难度都给玩家交了一份满意的答卷。不过可能是为了要照顾刚接触本系列的人群，所以感觉开始的两个难度都不是很难，只有开启高难度模式后才能让系列的老玩家找到共鸣。最后还是要说一下本作虽然有两位主人公，但是在实际攻关方面是没有什么实质区别的，让人感觉有点鸡肋。

推荐



本作是Capcom公司的招牌动作游戏“《洛克人》系列”的最新作，秉承了系列一贯的玩法和难度。这次游戏不但在动作要素上做了一定强化，关卡设计也针对NDS做了一定的改变，还有每作都少不了的丰富的收集要素都让FANS大呼过瘾。至于本作新增的用来复制敌方BOSS的“变身”系统也是可圈可点，总的来说是这个暑假里值得一玩的游戏大作。

最终幻想战略版 狮子战争

PSP ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争

◆Square Enix◆S・RPG◆2007年5月10日◆日版

◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

黄金眼评分 24 游戏时间:60小时以上 文 羽纹



对于这款移植重制作品，当初在公布的时候就引起了笔者注意，一是由于种种原因没能在PS时代就体会到这款久付盛名的巨作，本次一定要将它进行恶补；二是在现目前PSP平台上难得找到一个能让人安安静静地玩上几个小时的SLG作品，再加上以前GBA时代《FFTA》的一些经验积累等几个原因使得我早早地就将这款作品提上了攻略日程。待到游戏发售之日，怀着略带激动的心情开始了在“伊瓦利斯”大陆的旅程，在数十小时体验完“狮子战争”的磅礴气势后从游戏世界回到现实中来，得到的感触就是这款延续了“《最终幻想》系列”一贯严谨、华丽、有趣、内涵丰富等优点的S・RPG无愧于同类型游戏中的经典之作。不过，褒美归褒美，游戏本身亦存在一些小问题，下面就让我们来细细地回顾一下本作吧。

画面不行？不怕，咱有CG撑腰

PSP16:9的画面屏幕能同时显示更多的内容，画质也更为清晰，虽然这个画面在目前游戏玩家的眼光中可能算不上档次，不过细心地同PS原版相比较一下还是会发现画面圆滑了不少，整体看上去也要干净许多。游戏的过场CG并不是完全照搬原版而是全部重新进行了绘制并且加入了新的剧情，配合上主要角色清晰可见的脸庞以及极富内涵的简短对话使其成为本游戏的最大亮点。另外，对于期待CG中加入人物语音的这个想法可能并不会受到所有玩家的认同，但笔者相信语音的加入能将游戏剧情的感染力烘托到一个新的高度。



百听不厌的天籁之音

动听的音乐能为优秀的游戏增添一份光彩。无论是紧张激烈的战斗、儿女情长的缠绵又或失去亲友的悲痛，Square Enix在配乐上下了足够的功夫来使其与剧情完美结合，让玩家产生身临其境的感觉。游戏也充分保留了这项优势，玩家只要新开记录，在决定主人公名字的时候输入“BGMききたい”就可以直接进入音乐鉴赏模式，在结束了一场紧张激烈、扣人心弦的战斗后不妨来这里放松一下心情，享受一些抒情、平缓的音乐也不失为人生的一大快事。

练级、双刃剑

丰富的职业、多彩的技能以及高自由度的转职都是该系列的核心，而这一切的实现都需要大量的经验值和JP。光靠剧情关卡中那少得可怜的积累是远远不够的，这就需要玩家利用自由战斗来进行练级。游戏部分关卡的难度设定得很高，最令人记忆犹新的就是“ゴルゴラルダ处刑场之战”和“リオファネス城城内战”这两场战斗，可以说不进行有计划、有针对性地练级就无法将游戏继续下去，对于这点，笔者颇有微词。

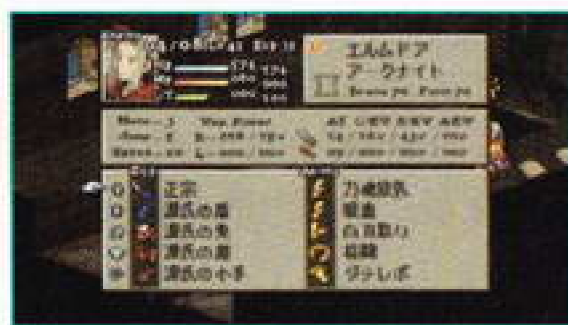
就练级本身来说也存在一个矛盾的问题，那就是会不会练过度。如果等级过高可能导致战斗只是在例行公事，例如较早地拥有了忍者、诗人、算术士等高级职业之后可以不把任何敌人放在眼里，这样就会使游戏乐



趣骤减。这除了玩家自己调整和选择平衡点外，个人觉得随着章节流程的进行而不断解除高级职业转职限制会是个更为理想的系统设定。

充满诱惑而又稍显遗憾的联机

这次的重制版里增加了大量的强力原创装备，例如洋葱套装、贤者の指轮、星天の腕轮、ヴァルハラ、グングニル等等，这些诱人的新增装备几乎全部都是需要通过联机合作和对战来取得，而原本只能获得数个甚



至拿不到的非卖品（例如铠之外的源氏装备）也可以利用联机来进行量产。本作修正了PS版里利用程序漏洞复制装备的BUG，这其实也是在鼓励玩家之间多进行联机。联机的两种模式各有特色，合作的共同战线可以玩到不少新增的关卡；而对战则用规则和双方同等的条件来对不算太好的游戏平衡进行一些修正，可以说是这款移植作品最重要的新要素。然而，具体到玩家个人，却又有些麻烦之处一身边没有同玩《FFT》的玩家时就只能眼馋这些让人看得牙痒痒的装备，经笔者验证，本游戏无法通过KAI



平台进行联机，也就是说很大一部分玩家会与强力装备擦肩而过，这不能不说是一个很大的遗憾。

瑕疵、一点瑕疵

为了迎合本作的到来，笔者在游戏发售之前特意去下载了PS原版用模拟器抢先体验一番，然而在重制版中却惊异地发现游戏中存在严重的拖慢现象，由于与体验原版的时间间隔较短，这种印象就犹为深刻。随着游戏的进行才慢慢得知不仅仅是使用魔法、召唤术以及アルテマ等华丽技能时会有拖慢，有时甚至连扔个石头都要抖上一会……在战斗系统基本没有变化、画面没有明显加强、更没有增加其他大消耗机能设定的情况下，主机性能的显著增强却带来如此反常的表现确实只能让人无奈地苦笑一番。

末了，虽然《最终幻想战略版 狮子战争》存在一定的小问题，但是这些瑕疵无法掩盖这部史诗级巨作的光芒。优秀的系统、出色的战略性和耐玩性使得它在10年之后推出的重制版依旧能保持热卖，光这一点就能让许多对本作抱有猜疑的玩家消除疑虑。无论你之前是否有接触过原作，只要你热爱该类型游戏就绝对不应该错过本作。



汉化讯息台

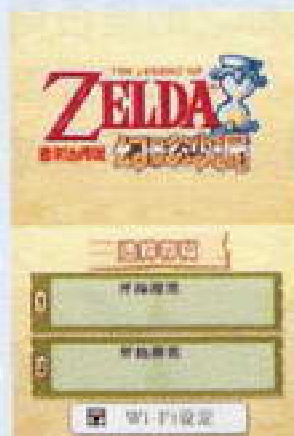
文 小志
编 马修

暑假到来，各位还在求学的读者可以暂时放松一下紧张的神经了，之前没能好好享受的游戏，现在也可以恶补一番了。当然了，最近发布的汉化游戏中也是大作不断，赶快看看都是哪些游戏吧。

《逆转裁判4》完美汉化·简繁双语版

7月1日，“逆转ACE”发布了《逆转裁判4》的完美汉化版。本次的完美版，是在上辑中介绍过的完全体验版的基础上进一步汉化而成。本版有了如下更新和改进：全章节都为正常文字显示，游戏中不会再出现日文乱码；下屏菜单图片汉化完成，游戏CG图汉化完成；全章节润色、纠错、改正错别字，可以正常游戏、烧录、完美通关。当然逆转ACE也提到，由于技术问题，目前还有些不完善之处，但是好在并不影响游戏进展；此外繁体版中因为字体关系，有不少图片仍旧显示简体。不过汉化小组也说，这些小小的美中不足都是应该可以克服的，所以依旧感谢所有汉化人员。

《塞尔达传说 幻影沙漏》汉化版



7月4日，巴士汉化组为广大玩家带来了在NDS上刚登场的“《塞尔达传说》系列”的新作——《塞尔达传说 幻影沙漏》的汉化版。巴士汉化组的效率也的确堪称神速。虽然最初发布时出现了部分烧录卡白屏的现象，但是在汉化者及时放出补丁以及烧录卡更新内核后，问题还是得到了及时的解决。

《圣女贞德》汉化测试第三版

历经7个月的艰苦奋斗，PSP大作《圣女贞德》的汉化工作已经接近尾声，文本已经全部汉化。而PSPCHINA汉化组也于日前发布了汉化测试第三版。

目前文本内容全部汉化，图片全部汉化，动画汉化因听译暂时离开搁置；可在第二版基础上使用第三版补丁，也可在原版上直接使用第三版补丁；人名显示必须新建游戏，使用之前的存档只能显示日文，比较遗憾；本次发布的汉化版分为普通版和动画版，普通版没有汉化动画，动画版加入了5个动画的汉化，大家各取所需。我们将在TG777为大家提供汉化补丁的下载。

《复苏的逆转》全文本汉化体验版

除了《逆转裁判4》的完美汉化版，7月1日“逆转ACE”还发布了NDS上“《逆转》系列”的另一款作品《复苏的逆转》（本刊译作《逆转裁判 新生的逆转》）的全文本汉化体验版。据介绍，本版为全文本翻译体验版本，目前未作图片汉化，汉化者未来应该还会发布完美版。

众所周知，本作是《逆转裁判》第一作的移植，并在此基础上增加了新的章节。而《逆转裁判1》的汉化版早在JPGMFAN前辈和“逆转ACE”的努力下已经有了完美汉化版，本汉化版直接取材了GBA版前4章的文本。

以上两款“《逆转》系列”的汉化版我们会为大家提供下载，解压密码均是“nzace”。

《中华雀士 天和牌娘 Remix》0.1汉化体验版

天津玩家社区（http://bbs.tjgamer.com.cn/）会员“克劳德”7月3日发布了NDS上麻将游戏《中华雀士 天和牌娘 Remix》的0.1汉化体验版，据“克劳德”介绍，为了汉化本作，他和另一位网友“爱影”特地成立了“KE汉化组”。据介绍目前之汉化了开头部分和触摸部分，但是后者尚未润色。汉化者还提到将在日后放出正式版，感谢他们的同时也期待一下正式版。

《最终幻想战略版 狮子战争》汉化版

7月2日，CG汉化组和天幻网联合共同汉化的PSP游戏——《最终幻想战略版 狮子战争》的汉化版发布。本次参与汉化的人员众多，尤其是翻译人员，人数在20人以上，限于版面我们就不一一列举了，但还是要由衷地感谢他们的付出。目前该游戏剧情，图片，过场CG等等均已进行汉化，字体完全与日文原版相同，应该能令大家满意。

本次的“汉化讯息台”就到这里了，暑假来临，小志祝愿各位学生玩家暑假愉快，玩到自己心仪的游戏。下面是本次“讯息台”相关下载的地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3898。

燃えろ！熱血リズム魂

燃烧吧！热血旋律魂

《应援团2》开发秘话

押忍！俺就是夕日町应援团团长百目鬼魁。俺说你们这些家伙，有没有玩《燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2》啊？不管你是通关百遍的强者还是刚刚入门的菜鸟，本团长都会在今天告诉你们这款游戏的魅力所在。首先让我们请出呕心沥血的热血制作人们，他们会热心地带来充满热力的发言！



《应援团2》诞生秘话



与竞争者的应援大战

——本作的标题和前作不一样了呢，“应援团”三个字变成副标题了。

斋藤：前作标题“押忍！战斗！应援团”很有冲击力，效果不错。这次为了能让新玩家对游戏类型一目了然，所以在主标题里使用了“热血旋律魂”这样的字眼。既能表现出游戏的热烈主题，玩家也可以根据标题联想到游戏的内容。当然，我们也要向原作FANS传达“这是《应援团》续作”这样的一个信息，因此加上了这样的副标题。

——能不能告诉我们这款游戏在初始企划时是怎样的思路呢？

矢野：当时的制作概念大体有两个，第一是在故事里安排竞争者。有了竞争者以后，应援时的气氛就被充分调动起来了。还有一个就是对战，只要使用一枚游戏卡片就可以让两名玩家对战，这样能让更多人体会到本作的乐趣。另外，我们也在系统亲和力方面下了功夫，这是为了能让更多的人能玩到。

——说到竞争者应该是指朝日町的应援团吧。创作他们的时候是秉着怎样的想法呢？

真下：看上去酷酷的，但内心里要很热血的那种。

矢野：尽管这两个应援团存在不同的价值观，不过他们还是互相认同、互相欣赏的——能够做到这一点我想就差不多了。

铃木：想让他们一眼看上去就是对手。既然夕日町应援团从外表看去热力十足，那么朝日町应援团不妨就迎合现代潮流，弄得酷一点吧。

富士：这样的设定也同样反映在两个镇的建筑风格上，朝日町里的高楼大厦和现代型的拱顶建筑就相对较多。

——剪掉前奏的这个新机能，是在前作FANS的要求下加上去的吗？

斋藤：是这样的。前作的最终关，前奏实在是太长了，要玩上好几遍的话实在是很耗时间。

矢野：其实这个机能在《应援团》初代美版的《节拍特工》里就已经搭载了。

——除此之外，玩家还有没有提出其他要求呢？

富士：那真是太多了。（笑）从细处来说，他们想让弧形划动操作变得更简便，我们也以创造舒适的操作方式为目标努力了。

真下：我认为保存录像也是令人欣喜的机能，毕竟很多人都喜欢欣赏和分享自己的精彩录像。



▲配合拍子点击画面上的记号，我们的应援之魂会传递到每个人的内心深处！

斋藤：还有就有途中的○×判定，假如你取得了全×的成绩，游戏的ED还会发生变化——要是明明应援的时候表现非常糟糕，结果最后却出现“大成功”的字样，果然是很不自然吧。根据指令的输入让画面演出随之变化，也可以增加玩家和游戏的互动，让投入感更进一步。

——其实要看到全×结局，说不定比正确打通一首歌还要难呢。

斋藤：每次都要掌握好那点时机，还真的比较辛苦。

铃木：这时，为×所准备的章节就变得很有趣了。

矢野：“失败也很有趣”，充分体现了这个游戏的“内涵”啊。（笑）

开发本作的制作人们

编注：Inis是“《应援团》系列”的直接开发方，而任天堂负责游戏的发行。

动画导演 铃木一彻
隶属Inis，负责游戏中的所有动画。

监督 真下雅彦
隶属任天堂，主要工作是检查游戏的细节，让整体品质得以提升。

导演 富士贵史
隶属Inis，担当游戏全体的导演工作，是名热血的游戏制作人。

游戏设计 矢野庆一
隶属Inis，搭建了《应援团》的根基。你有没有被游戏里角色的一腔热血感动呢？那便要归功于这个人了。

出品人 斋藤伸也
隶属任天堂，是任天堂和Inis之间的主要接洽人，统筹着游戏从制作到市场的全盘操作。

途中的〇×判定

根据应援的内容，故事进行中途的应援评价会以〇×来表示。根据获得了评价，故事的结局也会发生变化。《应援团2》里如果获得的完全是×评价，其结局也会变差，这也是相对于前作的变化之一。



▶有些时候游戏会要求你获得×评价，这是〇判定的画面，游戏反而会Game Over。

富士： 当进入困难模式后，×的出现次数也随之增多。当玩家第一次看到全×结局后，就能明白二代相对于一代的又一个不同点了。

铃木： 因为全×结局和通常结局比实在太过微妙有趣，导致玩家会去刻意犯错了。（笑）



要让更多人玩这款游戏！

——总感觉和前作相比，本作两极分化更厉害了。“轻松应援”更加简单了，但“激烈应援”也变得更难了。



的最大决定。前作容易给初学者留下“比较难”的印象，所以续作中我们刻意压制了简单模式和普通模式的难度。

富士： 尽管要降低难度，但并没有单纯减少曲目中需要点击的标志数量。因为减少了点击量后，玩家就没什么成就感了，如此一来游戏反而会变得无趣。虽说简单，也还是在“不降低游戏乐趣”的前提下适当降低难度。而反过来，“激烈应援”和“华丽应援”也不会背叛拥有挑战精神的老玩家。换句话说，这两个难度也可看成是对玩家下的挑战书。（笑）

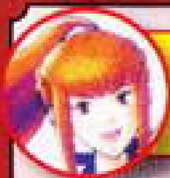
——原来如此啊。说到收录曲目，感觉这作的流行歌曲比前作多出不少。

矢野： 首先要说大前提，就是先留心从各个时代选取歌曲，最后综合选出跟故事配合紧密的歌曲，而并非刻意多加流行歌曲。

富士： 我们倒不是刻意去挑选前作中已出现歌手的歌曲，而是选择适合游戏的曲目。

斋藤： 选曲时我们也考虑到玩家口味各有差别。有人说要进一步把古典曲目发扬光大，不过最后想到玩家对象，还是决定要让本作面对更广的人群。

值得注意的续篇



对于角色的每个细节都挑剔再三

——感觉这次动画做得特别豪华呢。

铃木： 关卡中使用的插画数量增加的缘故。

真下： 还有就是应援团喊出“押忍”时，被应援的对象也会燃烧出火焰般的斗志。前作中这是以静止图片表现的，本作就换成动画了。（笑）

铃木： 其实我们还在角色的身前制作了飞溅火花的效果。当然这是个人对于细处的打磨，不知道玩家们有没有看出来呢？（笑）

——剧情部分的内容是通过开会决定的吗？

矢野： 是这样的。光是剧情部分我们大概就花了3～4个月的时间，对内容磨合再三。

真下： 由于想让本作能合更多人的胃口，因此当初在角色方面就从小孩到大叔都打算给予戏份。于是，大叔做成了桃太郎，小孩做成了尿床的少年。把这个少年设定为前作那对节日夫妇的孩子，以及应援团在前作穿越时空而本作则改为进入睡梦的这些设定，都是从大家平时的闲聊中诞生出的好点子。

——前作中的一些角色也有在本作登场呢。

斋藤： 是的。只不过，加入这些角色并非刻意讨好前作玩家。我们在设定上也有所注意——如果你玩过前作，当然能发出会心一笑。另一方面，即使是从二代才开始接触该系列的新玩家也不会觉得这些角色会很唐突。



——请问是按怎样的标准来筛选登场本作的前作角色呢？

矢野： 首先应该还是根据剧情的需要，再者当然也要选择前作中一些较有份量的角色了。

富士： 此外还有全×判定下才会登场的稀有角色。

真下： 我个人因为很喜欢风林静山的个性，还曾说过“就让他在这话登场吧！”

矢野： 这个角色我们大家也都非常喜欢，因此就让他出场了。（笑）

——风林静山这个角色在《节拍特工》里也有登场呢。

矢野： 对，因为是我们很喜欢的角色。（笑）

斋藤： 在《应援团》、《节拍特工》和《应援团2》三作都登场的角色，包括风林静山在内只有3名。

富士： 另外两个角色，一个是广播员，另一个则是在小说家的妄想里登场。登场的时候他的职业也发生了变化，在前作里原本是公司的年轻社长。

——啊，原来如此！是在前作中“恋爱的舞场”那章里登场的人物吧。

铃木： 那是一贯的二号角色呢。



有笑有泪的热血节拍游戏

——其实我最关心的，就是是否会再出续作！

斋藤： 嗯……现阶段还没有决定续作计划，只能“无可奉告”了。（苦笑）不过，购买了本作的玩家如果发出想玩续作的呼声，我们肯定会予以考虑的。如果续作依然选择NDS平台的话，不加入新要素就很说不过去了吧。而从《应援团》初代就开始玩的FANS应该已经非常地“饱”了，所以我们必须慎重地考虑一下。

——原来如此，我还是一样很期待的。那么最后，请向读者们致以结束辞吧。

铃木： 这是我们花费120%精力做出的游戏，希望各年龄层的玩家都能来感受它的魅力。

富士： 这是能在NDS平台体验到欢笑和感动的游戏，请大家务必尝试一下。此外，能发售《应援团2》全是得益于FANS的支持，谢谢你们对《应援团》的爱！





矢野： 现代社会中需要得到应援的场面其实有很多。玩过本作的玩家如果能够潜移默化地得到激励，并进一步影响到周围的人，那将是我非常乐意见到的。

斋藤： 虽说本作是在游戏中给予角色应援，实际上玩家自身也会得到激励。当你觉得消沉的时候，拿出《应援团》来玩一下，说不定就能重新振作起来。

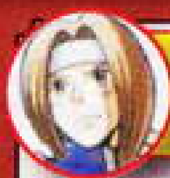
真下： 最后一句了吗……该说的都被抢先说了，总之祝大家从游戏中能够获得快乐。

——感谢！

鬼龙院流S级心得亲传！



押忍！吾乃朝日町应援团团长鬼龙院薰。作为本次访谈的花案，吾将特别传授诸位取得S级评价的极秘奥义。新人团员啊，为了不输给夕日町的那帮家伙，请把我传授的东西牢记下来！



一、要调整NDS和触控笔的拿法！

押忍！大多数玩家都惯用右手，而采用正常游戏姿势时，画面的右下角是一个盲区。针对于此，推荐诸位采用以下四种握机手势。



清流派

直腰而坐，让触控笔的笔尖垂直于触摸屏，拇指和食指捏住笔端。就像优雅的书法姿势一样，华丽地获得S级！

江户子派

把NDS放在桌面，左手捏住一角让屏幕向右倾斜，这样即使右手采用正常的握法，也可避免屏幕右下的死角。



逆江户子派

与第二种方法类似，只不过是把机器向左倾斜，同样可以让死角消失。该两种手法的取舍决定于你的个人习惯。



脑白金派

说到NDS，果然是把机器竖立才最显个性呀！这样就完全避免了死角问题，但同样玩起来也会比较费力。

二、在记号的间隔间计算拍子！





押忍！有些曲子中会突然出现拍子的变化，因此要目押两个记号的间隔来把握好拍子的转换。很多人会因为之前的连续点击而导致右手出现惯性，当拍子变化时就很容易出错了。



三、对于圆环记号的笔触要纤细

押忍！环状记号需要玩家画圆圈，这时要尽可能地缩小半径，这样会让效率得到提升。此外，预读到圆环记号即将出现时，可以事先就开始画圆圈以达到助跑作用。



四、通过和replay的对战来练习

押忍！对战时，即使气合值变为0也不会导致Game Over，利用这个功能，可实现单人和replay对战以达到练习效果。





在2006年8月3日，Capcom在PSP上推出了一款难度令人发指的硬派横版卷轴动作游戏，想必这时大家一定猜到是什么了吧？对，它就是《极魔界村》，经过了一年的时间，亚瑟又要背负起拯救公主的宿命，再度踏上危机重重的魔界村了。本作的名称为《极魔界村 改》，是以《极魔界村》为基础，经过大副强化后的作品，但是不管游戏怎么变，“《魔界村》系列”超高的游戏难度是不变的！

文 宇轩　美编 紫枫

PSP	极魔界村 改 极魔界村 改
◆Capcom◆ACT◆预定2007年8月2日◆日版	
◆1人◆2980日元◆对应周边未定	

超值的游戏内容

本作不仅收录了新游戏《极魔界村 改》的内容，连《极魔界村》的内容也一并收录在内。玩家可以先拿《极魔界村》热热身，然后再挑战难度更上一层的《极魔界村 改》，如果是未体验过原版作品的玩家，则可以享受到两倍的游戏乐趣。



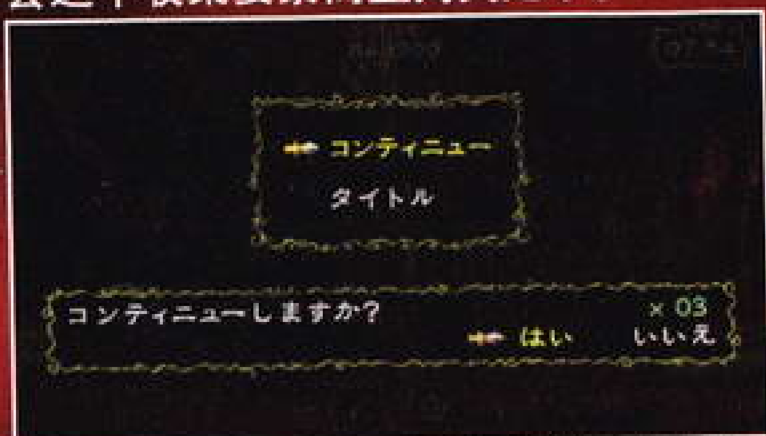
◀和之前版本一样，本作里的《极魔界村》在开始时可以分别选择BEGINNING MODE（低）、ORIGINAL MODE（中）、ARCADE MODE（高）三种难度。



新版本要素

动作要素强化！

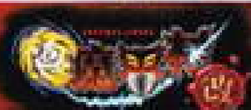
这次在《极魔界村 改》里最大的改变，就要算把原本浓厚的收集要素改为以动作要素为主了。主要体现为游戏改为周回制和一些物品作用的变更。周回制是指在通关后可以进行二周目以上的游戏；物品作用变更主要是游戏里一些重要道具有了新的用途，比如作为《极魔界村》里见到最终BOSS的必要道具光之戒指，在本作里，因为增加了限定续关次数这样的设定，经过调整后，光之戒被改为增加续关次数的道具，每收集完3枚戒指就能增加一次续关的机会，有自信的玩家可以再不用理会这个收集要素而直捣黄龙了。



▲限定续关次数对于不擅长动作游戏的玩家来说无疑是噩梦。



▲光之戒指一般都在十分危险的位置。



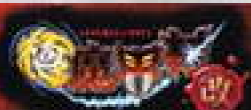
敌人位置变化!

玩过了《极魔界村》的玩家可能会抱怨,“版图的机关分布和敌人位置我已经烂熟在心了,就算是限定续关次数我也能应付自如”。对此Capcom早有先见之明,爱“折磨”玩家的Capcom这次把敌人的出现位置在原来的基础上进行了调整,就算是同一个关卡的同一个位置,某些敌人的出现都和旧版本不同,势必将高难度进行到底。

新旧版本大对比:



▲左边是《极魔界村》画面,右边是《极魔界村 改》画面,大家看出有什么不同了吗?



幕后黑手的真面目是?

据说在《极魔界村 改》中最终BOSS暗黑大魔王也会在一周目出现,但是这次它也难逃下岗的命运。在游戏的二周目,那时在最终关卡里等待玩家的,将会是前所未见的“真”最终BOSS。至于最终BOSS的真面目是什么,看来只有等本作发售以后挨得到二周目的玩家才能亲眼见到了。



▲暗黑大魔王将风光不在……



◀这次在这扇门后等待玩家的将会是什么?能见到它的玩家恐怕不多……

WILD ARMS XF

ワイルドアームズ クロスファイア

Make bonds spin the threads of fate
Princesses will meet together at the promised land

人气RPG"《荒野兵器》系列"首次S·RPG化的本作即将于下月与玩家们见面。本次我们将为大家介绍的是最新公布的转职系统和探索派遣系统。期待新系统的加入能够让这款全新的作品变得更加专业，更加值得研究吧。

文 雷伊　美编 澄香

PSP 荒野兵器 交叉火力

ワイルドアームズ クロスファイア

◆SCEJ/Meida Vision◆S・RPG◆预定2007年8月9日◆日版
◆1人◆4980日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.63 P22/Vol.66 P28

本作中的战斗角色都有职业的设定，不同的职业有着不同的特性，当角色转职后，他的能力和性能将会得到极为明显的改变。根据DER(直接事件报告系统)随时准确地把握战场上的情况，根据不同的战局来变换职业是本作的重点战术。

在DER中确认战场



▲每次进入战场前，拉布莱娜会向玩家介绍战场的情况(即DER)。比如在图中，拉布莱娜表示此战中VP(耐久值)的回复手段非常重要，因此最好能够选择拥有VP回复技能的职业出场。

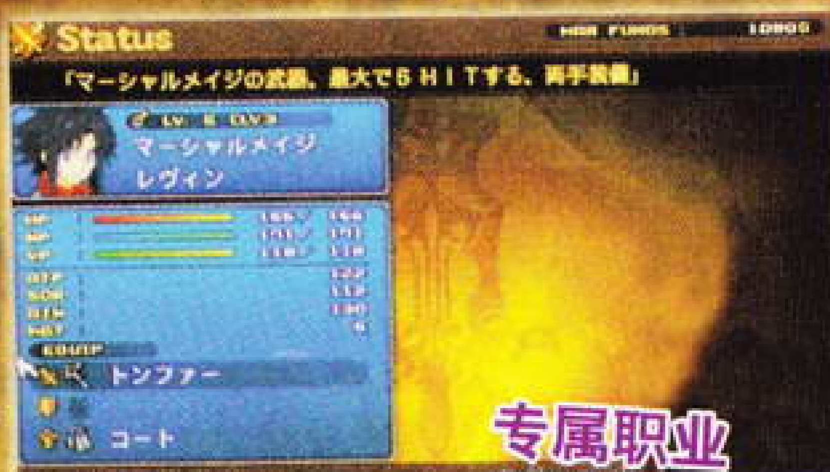


▲泛用职业中的"勇士"拥有原地待机可以回复VP的技能，选择这种职业的话应该会使本场战斗变得轻松一些。选择好这种职业后，要记得把该职业对应的武器和防具也全部装备上，这样就更加有备无患了。

职业等级上升习得新技能

游戏中各职业固有的特殊能力是通过职业等级的提升来习得的。学会了某种职业的技能后，就算转换成其他职业也能自由装备该技能，以便灵活搭配不同的技能来应对各式敌人。

职业分为两大类



▲"空白画架"骑士团中的战斗成员都有着自己的专属职业，这些职业往往都是最能发挥该角色特色的职业。



▲主要供佣兵"候鸟"使用的职业，当然"空白画架"的成员也可以转换为这些泛用职业。

不同的职业有不同的技能

每个职业都有着丰富的技能可供学习，总体来说分为两大类特殊能力，分别为"原始技"和"个人技"。原始技有些类似于通常攻击，可以作为指令来选择，个人技则只要学会以后就可以发动效果，使角色拥有各种能力。



转职的必要机械『ARM』



在图中，我们可以看到主人公克拉莉萨手中拿着一个圆形的机械，这就是本作中的"ARM"，也是用来转职的道具。这种道具在一般的武器店和道具店中都有出售，这么看来的话，本作中的转职将比《火纹》等同类游戏来得容易？

打造属于自己的"候鸟"

候鸟的能力只有最基本的初始能力是固定的，其他所有要素如职业、性别和姓名等都可以由玩家在雇佣的时候自行决定，这样培养出强力的角色时就会更有成就感啦。



▶就连佣兵的声音也可以由玩家自己决定。



▲如果发现了基本能力较高的候鸟，那就不要忧郁了，快点将他们雇佣下来吧。

佣兵"候鸟" 不可忽略的强力同伴

要想与邪恶势力作战，光靠"空白画架"的孤军奋战是不行的，还得借助佣兵的力量。雇佣"候鸟"最重要的当然是要有钱，越是强力的候鸟，雇佣时所要耗费的金钱也就越多。但需要注意的是，比克拉莉萨等级高的候鸟是无法雇佣的，出再多的钱也无济于事。

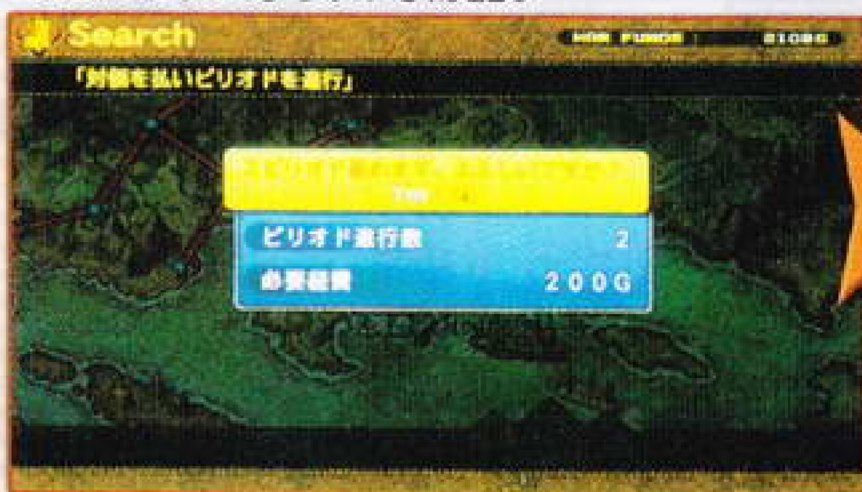




▲在城镇的酒场等热闹的地方可以雇佣到候鸟。

探索派遣系统

在本作中，玩家可以派遣雇佣来的候鸟去探索地图，让他们带回探索到的道具。派遣是需要花费金钱的，不过探索到的道具一般都是非常不错的东西，有的还是合成装备品所需的材料。如果和PS2版的《荒野兵器 第五先锋》联动，就可以得到更为珍贵的物品。





◀▲经过一定派遣期后，候鸟就会带着探索到的道具回来。

渡鸟们可以转换的泛用职业

勇士

武器：剑　防具：马甲

全泛用职业中拥有最高攻击力的职业，是物理攻击的达人，装备上高级的武器之后可以一直活跃到游戏的终盘。

幻想家

武器：铃铛　防具：徽章

辅助战斗的专家，拥有很多改变能力值的原始技和个人技。虽然战斗能力比较低，但战斗如果少了他们提供的辅助效果想必会吃力不少。

道具师

武器：扳手　防具：围裙

擅长使用各种道具的职业，拥有远程使用道具的原始技，在攻击和援护方面都值得信赖。

魔术师

武器：魔导书　防具：指轮

泛用职业中拥有最高魔力的职业，能够灵活运用各种攻击魔法，在战斗效果上不比勇士差，不过弱点在于物理防御力过低。

R-TYPE TACTICS

アールタイプ タクティクス

文 羽纹　美编 澄香

由于PSP平台上SLG类型的游戏相对较少，这款《R-Type战略版》将会受到更多的关注。继66辑前线里公布的一些游戏基本资料，本次为大家带来敌单位以及多彩的战术等方面的介绍。对于本作，想必不少SLG爱好者已经开始摩拳擦掌了，废话就不多说，让我们一起来领略这款游戏的魅力吧！

PSP	R-Type战略版 R-Type Tactics
	◆Irem◆SLG◆预定2007年内◆日版
	◆人数未定◆4800日元◆对应周边未定
相关报道	Vol.66 P30

任务介绍① 土星之环

与神秘生命体“拜德”军的交战正式开始！

在土星轨道上与敌军进行战斗的任务。看见地图中央那大大小小的浮游陨石了么？虽然会对敌我单位的移动力产生一定的影响，不过玩家也可以利用它们来回避敌人的攻击。



▶大量的陨石带状相连将地图从中央隔断，利用这些陨石作为障碍物来抵挡敌人的猛烈火力，让战局朝着对我军有利的方向发展。



▲在游戏中，敌我双方将在一片被六角形分割为多个部分的区域内进行回合制战斗。只有充分了解游戏系统才能体会到本作的乐趣所在。

撕破防线、直捣龙门！



▲敌军小型单位组成的防卫线，在这条防卫线的背后就是巨大的敌战舰。一鼓作气突破敌防卫，然后集中火力将敌战舰击沉吧！

活用陨石防御敌攻击，算是基本中的基本。



◀单人任务模式，玩家要操纵地球军，以阻止拜德军的侵略为目标，系列中体积庞大的BOSS均会悉数登场，与它们展开死斗在所难免。

利用机体间的不同性能

功能1 利用引诱单位来分散敌军的攻击目标！

引诱指令

对于像运输舰或者是补给机这种没有搭载强力兵器的作战单位所具有的特殊功能，它们通过独有指令可以制作出引诱单位来分散敌人的攻击目标。注意看下图，菜单选项里有“デコイ爆破”这项指令，也就是说引诱单位们是可以在任务进行中随时手动进行引爆的。



▲制作出引诱单位并将它们潜入敌军阵中。

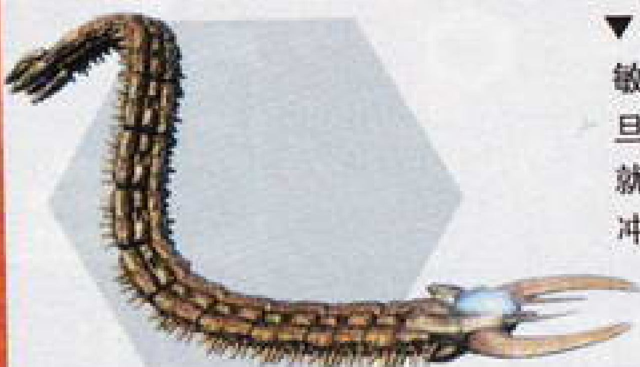


看准时机进行引爆！



尽量多地将敌人卷入

敌登场机体资料公开



多关节甲壳生物 穆拉

▲具有很多关节的甲壳生物，外形与蜈蚣非常相似，主要攻击手段是利用巨大的身躯进行破坏力超群的冲撞。



兵器生物 高帕

▼对于周围环境非常敏感的兵器生物，一旦察觉到有危险靠近就会向目标发动身体冲撞攻击。



兵器生物 索依德

◀拜德寄附在银河系某地域生物身上而形成的特殊生命体。



生命要塞 巴尔多

◀与地球植物有着相似组织结构的敌单位。特点是能在短时间内成长并成为拜德生命体的寄居之处。

任务介绍② 拜德研究设施遗址

充分运用机体性能来扭转我军的不利局势吧！

这里是拜德军兵器生物异常增殖的研究设施。玩家在这里将要遭遇上各种各样奇特的敌人，从小杂兵到中型异形甚至巨大的BOSS，一场场激战在等待着你的到来。

画面上涌现出大量敌军

▶在研究设施内大量增殖的兵器生物涌入眼帘，你能否在这令人目不暇接的情况下冷静、准确地向作战单位传达指令呢？





▲中型敌人的出现使得原本就狭小的空间更为拥挤，移动的时候可要“精打细算”哦。

来实现多彩的战术，与敌军展开激烈拼杀！

功能2 进入亚空间领域在地图上进行高速移动！

亚空间指令

在前面说过部分关卡中会出现大量的陨石、岩壁等障碍物影响作战单位的移动能力，此时可以选择"亚空间突入"指令来将移动速度提升至原来的两倍，迅速摆脱不利地形的束缚。不过作为代价，机体燃料的消耗速度也会大幅上升。

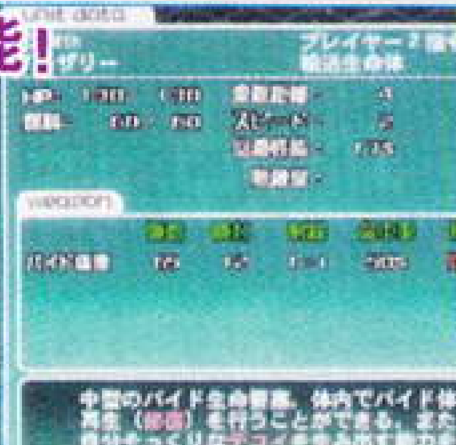
在战场上如同影子一般隐密前进吧！



▲可以灵活运用在脱险或是突袭等方面，不过要提醒大家的是在亚空间内移动时如果接触到敌人的话会被强制性地拉回到现实空间中。

每种机体都有不同的性能！





▲对于满眼的生物兵器，这种人型兵器"塔布洛克"在拜德军中属于比较罕见的兵种，它的双肩上装备了巨大的导弹舱。



▲拜德军的运输舰"诺扎利"。和"《机战》系列"中的母舰一样，让受损的作战单位停靠在上面每回合能得到一定量的HP回复。

◀左图为机体的详细性能画面。从这里我们可以清楚地看到敌机"安菲比安"装备有自我修复功能的威力球。

令玩家热血沸腾的超魄力战斗场景！

拥有华丽的效果的同时是否也具有较高的实用性呢？



▲地球军试作机拥有形似触手的威力球，它们能发射光学兵器"刺针射线"来打击敌人。

在进行攻击的时候，系统会根据对应的武器插入魄力十足的特写画面。像这种充满射击游戏风味的超华丽战斗场面绝对会令玩家热血沸腾。

▶《R-Type》的象征，是破坏力超群的究极兵器。



具有《寂静岭》风格的另类恐怖冒险游戏！

DEMENTIUM™ THE WARD

文 软饼干　美编 紫枫

NDS　病房(暂名)
Dementium: The Ward
◆Gamecock◆FPS◆预定2007年第三季度◆美版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

在掌机平台上，特别是NDS上很少推出过恐怖类型的游戏。如今，已经有游戏公司从迟迟未出的PSP版《寂静岭》中获得了灵感，准备在NDS平台上推出一款恐怖射击游戏，以求能在恐怖游戏断档期内小赚一笔。

本作是由新成立的游戏公司Gamecock负责发行，而制作本作的小组则是Renegade Kid，该小组建立在德克萨斯州，是在今年初由老牌制作人Jools Watsham和Gregg Hargrove一同创办。他们曾经参与过《Stubbs the Zombie》、《红星》、《黑暗区域 51》和《恐龙猎人2 邪恶种子》等著名游戏的制作。


■利用手中的电筒来探索黑暗区域。



▲下屏显示的是玩家的心跳情况和道具栏。

黑暗 孤独 怪物 未知领域
恐怖游戏不可或缺的元素

本作将会以浓重的生存恐怖作为主题，故事讲述主角在暴风雨的晚上从一家被遗弃的医院里的病房中醒来，这里曾经进行过有很多次被禁止的医学试验，从而创造出了许多丑陋的未知生物，主角必须在医院中四处寻找可能有用的物品来对抗各种医学实验产生的离奇怪物，在面对自己内心恐惧时保持冷静，直到最后揭开医院的秘密并成功逃离此地。游戏结合了动作冒险元素和第一人称射击的玩法，将会为玩家呈现一个鲜血淋漓的恐怖3D世界。


▲遭遇了诡异的怪物，画面边缘变红说明受到了攻击。

本作采用了自行开发的3D引擎，并充分利用NDS独特的双屏设计，玩家可以利用下屏进行随意的操控，其中包括用手电筒在黑暗中进行探索和做出各种攻击动作。此外游戏还具有相当比例的解谜环节，玩家需要开动脑子来解开一个个看似难以破解的机关。虽然本作的制作人声称将发掘NDS的极限机能，但从目前公布的画面和视频来看，游戏画面并不是很出色。毕竟游戏开发度不是很高，具体还是等到游戏推出后才能明了。



文 雷伊 美编 咕噜

ナムコミュージアム®DS



NDS 南梦宫博物馆DS
ナムコミュージアム DS
◆NBGI◆ETC◆预定2007年10月11日◆日版
◆1～4人◆容量未定◆3800日元◆无对应周边

收录了Namco众多经典作品的《南梦宫博物馆》曾经在多个平台上登场过，并且取得了不错的成绩。现在，这个集大成的系列终于也要来到NDS平台了，喜欢怀旧的玩家们可不要错过了这样一个温习经典作品的机会。下面就让我们一起来看一下NDS版的《南梦宫博物馆》中收录了多少老游戏吧。

吃豆人VS.

《吃豆人 VS.》是由Namco和任天堂于2003年合作推出的一款NGC游戏，支持最多4人联机对战，并支持和GBA的联动。在4人对战时，扮演吃豆人的玩家需要用GBA来操作，而其他3名玩家则用NGC手柄来操作。这次《南梦宫博物馆DS》中收录的该作品同样支持4人对战。其中一名玩家需要扮演吃豆人，而其他的玩家则扮演怪物去捉它。扮演吃豆人的玩家可以通过吃下版图中的豆子来加分。当吃豆人被怪物抓住时，操作抓住它的怪物的玩家就会转为操作吃豆人来行动，如此反复。当有玩家的得分最先达到规定分数时，该名玩家就会获得胜利。



▲扮演吃豆人的玩家可以查看到地图的整体，方便把握敌我的位置。

▲扮演怪物的玩家其NDS的下屏是漆黑一片的，只能确认其他怪物的所在位置。



▲游戏一共有5个关卡，玩家可以选择喜欢的来进行游戏。

多鲁亚加之塔

THE TOWER OF DRUAGA

《多鲁亚加之塔》是于1984年登陆于街机平台的A·RPG。在游戏中，玩家要扮演主人公基尔去拯救塔顶的巫女。在塔的各层中，玩家可以获得各种宝箱，不断强化自己的战斗力。



▶《多鲁亚加之塔》含有丰富的RPG要素，在当时的街机市场引起了巨大的反响。

猫和老鼠

1983年推出的动作游戏，在游戏中玩家要扮演淘气的老鼠，去躲避猫警官的追捕。



▶游戏的画面虽然简单，但玩起来乐趣十足。

铁板阵

本作是一款经典的射击游戏。游戏中，玩家要操作战斗机去迎击敌方的入侵。游戏最大的特色是具有对空和对地两种攻击方式。



▲这款射击游戏在当时曾经让Namco赚翻了天。

吃豆人

1980年推出的初代《吃豆人》作品。玩家要操作吃豆人一边吃掉版面中的豆子，一边躲避怪物的袭击。



▶在玩家中拥有着很高知名度的吃豆人正是在此作中诞生的。

小蜜蜂

本作是1979年推出的射击游戏，玩家要操作飞机击坠画面上方成群的敌机。



▶琢磨着如何取得高分是该类游戏的一大乐趣。

大蜜蜂

在本作中，玩家要击破不断来袭的敌机，当救下被敌机抓获的自军机体时可以进行合体，这也是本作的一大特色。



▶本作是在1981年推出的，是《小蜜蜂》的续作。

DigDug II

登场于1985年的动作游戏。游戏中玩家的目的是在小岛上不断挖洞，让敌人掉到海里去。敌人还可以通过打气来击倒。



▲游戏的玩法轻松有趣，将小岛钻穿后还可使复数的敌人同时掉入海中一网打尽。

NDS版新要素

自由调整画面比例

本作中收录的小游戏在画面比例上可以由玩家自行变更。除了通常比例的画面外，玩家还可以选择较长或者较宽的画面。比如当选择纵长比例的画面来玩《吃豆人》时，玩起来的感觉就更加接近于街机原作。另外，玩家还可以自由选择画面是用NDS的上屏或是下屏来显示。



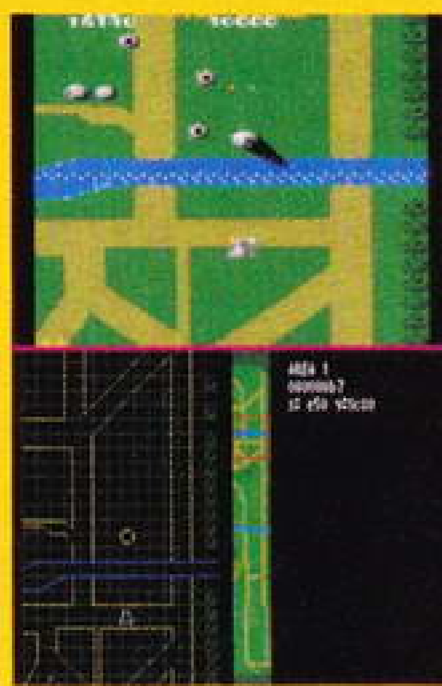
▲左边的是正常比例下的画面，右边的是纵长比例的画面，感觉还是有点差别的。

亲切的攻关指南

虽然本作中收录的基本都是骨灰级的老游戏，但未必所有玩家都对这些游戏相当熟悉。也许是Namco考虑到了这一点，这次特地为不少老游戏配备了攻关指南。在游戏过程中，玩家可以选择用上屏或下屏来显示攻关指南，可以从中得到不少游戏过程的攻略方法和小提示。对应攻关指南的游戏一共有《大蜜蜂》、《铁板阵》和《多鲁亚加之塔》3款。活用攻关指南的话，玩起来就会更加轻松。



▲玩《多鲁亚加之塔》的时候，攻关指南中会显示宝箱的出现方法。



▲玩《铁板阵》时，攻关指南会告诉你隐藏奖励的所在位置。

音乐鉴赏

经典游戏其音乐自然也不会差到哪里去，想不想随时重温这些经典BGM呢？《南梦宫博物馆DS》将满足大家的这个愿望。本作中有个叫做“音乐盒”的模式，在其中可以鉴赏到本作中所收录的所有经典游戏的背景音乐。



▶除了背景音乐外，游戏的音效也可以在这里随时听。

情报满载的资料馆

在“资料馆”模式中，收录了“游戏介绍”和“美术馆”两大要素。“游戏介绍”中，玩家可以查看到所收录游戏的基本情报和概要。在“美术馆”中，玩家则可以欣赏到这些游戏当时的一些设定图。真是怀旧度满点啊！



▶这是当时《铁板阵》的宣传单用图。



今年的四月新番中，管家向喜剧动画《旋风管家》以独特的搞怪视点以及令人喷饭的搞笑剧情吸引了不少动画迷的眼球。尤其是原作中那些个性十足的大小姐，角色们为这部后宫动画又注入了不少新鲜活力，你是否幻想过与她们中的任何一位发展一段有趣的姻缘吗？那么你一定不能错过下面这款作品！

NDS 旋风管家 我是罗密欧，罗密欧就是我
ハヤテのごとく！ボクがロミオでロミオがボクで
◆Konami◆AVG◆预定2007年8月23日◆日版
◆1人◆容量未定◆4980日元◆无对应周边

文 琉璃
美编 咕噜



擅长制作恋爱游戏的Konami即将在NDS上推出热门喜剧动画《旋风管家》的游戏。本作将描写原作中角色们之间的恋爱故事，主人公绫崎飒将有机会和故事中的女生发展一段美丽的恋情。在即将举办的白皇学院大型舞会上，绫崎飒将会被哪位女孩子选做舞伴呢？究竟这个喜剧故事是由绫崎飒和怎样的女主角共同上演呢？

原作简介

公立高中一年级的学生绫崎飒，因其父母性格懒散，使得他不得不每天打工养家。圣诞节这天晚上，回到家中的绫崎飒发现父母留给他一张白条。原来，父母欠下了一亿五千万日圆债务后逃之夭夭了。为了偿还这笔债务，绫崎飒甚至想到了贩卖器官。被黑道逼得走投无路的绫崎飒，妄图绑架附近公园的少女来换取赎金。他冲过去就对少女说道：“我……需要你……（‘当人质’，当然后面这3个字没出口）”阴差阳错再加上层层误会，绫崎飒反倒成了少女的救命恩人。怎知这位少女竟是三千院财阀家的大小姐，为了报答救命之恩她雇用了绫崎飒当管家，并为他偿还了债务。于是，绫崎飒的“幸福”管家生活就此开始……

人物介绍

绫崎飒



年龄：16岁
生日：11月11日
血型：A型
家庭成员：
父（下落不明）
母（下落不明）
兄（下落不明）
身高：168cm
体重：57kg
喜好、专长：小提琴、求生能力（不管在什么地方都能够活下去）。
弱点：女孩子。

三千院凪



年龄：13岁
生日：12月3日
血型：AB型
家庭成员：爷爷
身高：138cm
体重：29kg
喜好、专长：漫画（不但会看 而且还会画）、金融、学问。
弱点：辣的东西、阴暗的房间、严重缺乏方向感。

玛利亚



年龄：17岁
生日：12月24日
血型：O型
家庭成员：没有（本人也不清楚）
身高：158cm
体重：42kg
喜好、专长：家事万能、玩游戏（不管是电玩游戏、西洋棋还是撞球都很拿手）。
弱点：在厨房等地出没的黑色生命体。

最终幻想·水晶编年史 命运指轮

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

文 LIKY 美编 澄香

NDS 最终幻想·水晶编年史 命运指轮
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト
◆Square Enix◆A·RPG◆预定2007年8月23日◆日版
◆1～4人◆容量未定◆5040日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.56 P24 / Vol.61 P33 / Vol.64 P49/ Vol.66 P42 / Vol.67 P33

现在SE基本上每周都会放出本作的一些新情报来，虽然个人感觉有些东西实在是不关痛痒，但考虑到一直关注本作的玩家们可能不会这么认为，也许一丁点的新情报对他们来说都弥足珍贵，所以，我们还是紧跟官方步伐为大家带来最及时的内容吧。这次新情报包括有新角色的登场、角色新能力的介绍等(好像都成传统了)，我们一起往下看吧。

狂气的假面男——库·查斯贝尔

这次介绍的新角色是一位大反派，名叫库·查斯贝尔。在他那张恐怖的面具下是一双血红的眼睛——与代表灾厄的红月相同的颜色。在双子幼年时期，身披黑色斗篷的他突然现身在平和的小村庄中，要取姐弟俩的性命。

就在千钧一发之际，父亲拉德夫挡在了姐弟俩身前……从接下来二人的对话中似乎可以看出，查斯贝尔与拉德夫曾经相识，而且他们还提到了姐弟俩的母亲阿切斯，查斯贝尔到底是什么身分呢？



▲在血红的月圆之夜，查斯贝尔出现在平和的小村庄中。







▲及时出现的拉德夫挡在了姐弟俩身前，从他的话语中可以看出，姐弟俩的母亲阿切斯曾经也受到查斯贝尔的追杀。

◀原来查斯贝尔是受教皇的指示来追杀姐弟俩，他口中的"与那时一样"难道预示着悲剧要重演吗？

在双子幼年时期突然出现的神秘男子，脸上戴着古怪的面具，血红的双眼散发出邪恶的气息，裹在黑色披风下的瘦弱身躯充满了杀气，奉命来追杀姐弟两人。

等级特殊技——等级提升后的强力特技

在上一辑的“前线”我们介绍了四大种族的特殊技情报，“种族特殊技”相当于各种族特有的必杀技，发动时需要消费SP，而除了种族特殊技外，角色还拥有“等级特殊技”这项能力。等技特殊技是在角色达到一定等级后能习得的技能，效果包括强化自身能力、强化攻击力、增加攻击动作等等。等级特殊技有一些是所有种族共通的，有一些则是特有的。

蓄力攻击（Charge Attack）

发动方法：长按A键后放开

蓄力攻击是比普通攻击更强力的攻击方法，使用时需要消费SP，而且根据种族的不同，蓄力攻击的形式也有不同。



库拉赞多族 回旋斩

▲大范围的回旋攻击，能吹飞身边的多个敌人。





塞尔基族 奥拉之箭

▶▲凝聚着奥拉之力的必杀之箭，命中目标后具有炸裂效果。





尤库族 大爆炸

▶▲利用魔法之力发动的大爆炸，攻击大范围的敌人并具有吹飞效果。



利尔提族 罐子攻击

▲钻进罐子中滚动着攻击敌人，这是利尔提族人特有的攻击方式。

蓄力防御（Charge Guard）

发动方法：长按A键后按R

蓄力防御能够让敌人的攻击完全无效化，但是也要注意，蓄力防御并非万能，有些敌人的攻击是不能进行防御的。



▲使用蓄力防御成功抵挡敌人攻击后，画面中会出现“Guard”字样。

防御反击（Guard Counter）

发动方法：在蓄力防御中受到敌人攻击的一瞬按A键

防御反击能够迅速地由防御姿态转化为进攻姿态，给予敌人伤害，不过对于时机的把握需要非常准确。



▶在成功防御敌人攻击的一瞬立刻发动反击，属于高级的技巧。

种族特有等级特殊技——体现种族差异的能力

前面的介绍的“蓄力攻击”、“蓄力防御”、“防御反击”等等级特殊技是所有种族都能习得的技巧，而除了那些之外，还有一些等级特殊技属于各种族特有的技能，其他种族不能习得。



▲初期只能打出3连击的尤利在习得等级特殊技后可以使连击数达到4下。



▲初期每次只能射出1支箭，而习得等级特殊技后可以一次射出3支箭，攻击范围大幅提高。





▶▲魔法专家尤库族人习得等级特殊技后可一次设置两个魔法环，攻击更大范围的敌人。



▲使用罐子炼金原本只能加入两种元素，习得等级特殊技后可以加入3种元素，能制作出的魔石种类更为多样。

新的联机任务公开

多人联机任务是本作重要的组成部分，能够让4名玩家一起联机合作是这些任务最富魅力的地方。这次新公开的任务名叫“AREA51”，委托人是科尔卡国王，最近牧场的牛在夜间不断被盗，为查明事件的真相，玩家们奉命前去调查。任务中，玩家们要协力打倒出现的敌人，并将被盗的奶牛一头一头运送回来。



▲一边对抗敌人，一边保护奶牛。



◀科尔卡国王正在解说任务情况，牧场的牛被神秘的东西带走，需要查明事件真相。

▶当奶牛被神秘的光圈吸上去的时候要立刻把它弄下来。



文 琉璃 美编 咕噜



NDS 驯龙师 音之魂
ドラゴンテイマ― サウンドスピリット
◆NBGI◆RPG◆预定2007年秋◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

提到NDS的特点，除了触摸屏你还能想到什么？没错，就是麦克风。但除了在《任天狗》中呼唤自己爱龙外，可怜的麦克风也就只能在某些小游戏中做吹气之用。想知道这个神奇的麦克风还能如何被更有趣地利用起来吗？那么就请各位玩家随我一起去看一款需要充分利用这个功能的游戏吧！

利用"音之魂"养育属于自己的龙！

预定2007年秋季发售的本作是一款利用NDS的麦克风功能养育龙的奇幻RPG。这款独特的游戏能够利用麦克风录制玩家身边变化万千的声音和音乐旋律，从而养育出只属于玩家自己的龙，而游戏中拥有不同的旋律能够孵化出不同的龙，为了多达100多种的龙等待着玩家去养育、训练，为了成为一流的驯龙师而努力吧！

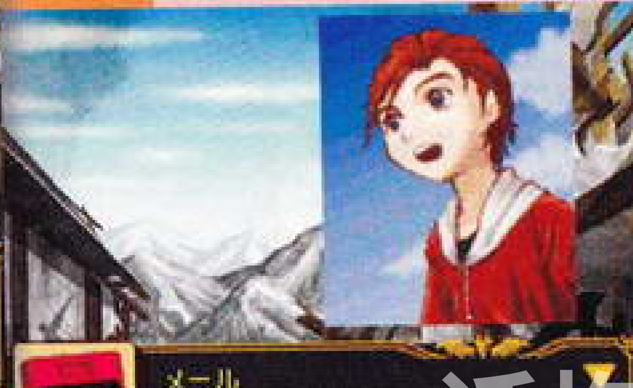


STORY

被奇异力量突然召唤至异世界的主人公少年将以"驯龙师"的身分开始充满艰辛的冒险旅程！

本作的主人公大蛇是一个充满了青春活力、但有点狂妄自大的少年。他曾经过着与其他同龄人一样平静的生活，学校、家庭、朋友，一直伴随着他的左右，直到有一天，命运改变了，他被一股奇怪的力量召唤至一个奇异而陌生的龙的世界中。初到这个陌生的世界，少年遇见了令人不可思议的生物通特，从通特的口中得知，只要凭借"音之魂"就可以让全新品种的龙诞生。为了要返回属于自己的那个世界，少年决心进行一场冒险，他将以"驯龙师"的身份在这个异世界四处闯荡，不断磨练自己操纵龙战斗的本领。更残酷的是，他不得不在名为"龙拔战"的淘汰制比赛中战胜其他从现实世界召唤而来的人。究竟少年能不能顺利返回属于自己的世界呢？让我们拭目以待！







趣味满点的诞生系统！

想要获得强力的龙作为战斗伙伴，玩家第一步需要先得到“龙之卵”。除了可以在冒险途中探索得到外，在商店中也可以购得这一重要道具。得到“龙之卵”后，就需要把它安置到龙巢中进行孵化。孵化的过程中，就需要通过麦克风录入外界的声音了，不论是音乐声、电视声或者是玩家自己的声音都会被“龙之卵”识别，从而诞生出不同属性和特性的龙宝宝。目前已知的属性共有6种，分别是火、水、土、风、光和暗。同时，新生的龙宝宝除了会根据“音之魂”的不同获得独特的属性外，还会获得自己独有的特性，不同特性的龙能使用各自特有的强力战斗技能。



▶在孵化过程中通过麦克风录入自己喜欢的音乐。



来自异界的“驯龙师”们！

这三个异界的少年少女，都因为受到了七贤龙的神奇力量的召唤来到了这个充满奇幻色彩的世界中，为了能够回到原来的世界中，他们都接受了七贤龙的条件，成为了一名“驯龙师”。



通特

将大蛇召唤到这个世界中的龙，它是拥有神奇力量的七贤龙中掌管火属性的龙。虽然目前还不知道它们的目的是什么，但是它们的实力非常强劲。



尤金

看起来十分绅士的少年，虽然面相冷酷但本性善良正直。目前与将其召唤到这个世界中的七贤龙之一的暗龙一起行动。



大蛇

本作的主人公，是个好奇心旺盛的少年，受到召唤后便欣然接受“驯龙师”身分，和自己的龙一起踏上了旅途。



绫香

自称具有新闻记者素质的少女，为了寻找什么特别东西而与主人公一起踏上了冒险之旅。



サモンナイト ツインエイジ ～精霊たちの共鳴～

文 琉璃 美编 咕噜

NDS 召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣
サモンナイト ツインエイジ～精霊たちの共鳴～
◆Banpresto◆A・RPG◆预定2007年8月30日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

拥有复杂深奥世界观以及充满幻想风格的大人气作品——"《召唤之夜》系列"即将在NDS上迎来全新变革的系列最新作《双子时代》。距离游戏发售还有不到两个月的时间，喜欢本系列的朋友此时一定很想知道本作的游戏系统究竟进行了怎样的变革吧？那么就请大家跟随我们此次的报道一起去了解一下吧！

体验全新操作感的"《召唤之夜》系列"最新作！

上次的报道中为大家全面详述了本作的故事背景及游戏中的魅力主人公们，这次我们将继续为您解析游戏的操作系统。

本作将充分运用NDS的触摸屏功能，让玩家能够只使用触控笔便能完成整个游戏的所有操作。同时，为了对应这个独特的触摸系统，本作的战斗操作进行了前所未有的改革。玩家能够通过简单的点击来发动必杀技，还能够通过在触摸屏上画出攻击范围来使用一些特殊技，实在是非常的有趣！目前本作的官网提供了游戏的战斗操作体验版，有兴趣的朋友可以去试试，打倒一定数量的怪物后还能够获得隐藏壁纸。（官网地址：http：//www.snta.jp/）



让人充满期待的触摸直感系统！

游戏中，玩家可以通过点击地图，选择目标的地点来完成角色的移动。同时与同伴及NPC之间的对话也是可以通过触控笔来完成的。



▲使用简单的触控笔操作来享受充满异域风情的故事剧情。

▼在地图上决定了下一步要前往的地点后，只需点击角色便会朝着该地点移动。



作为一款A · RPG，本作中最能体现活用触控笔的，自然是游戏的战斗系统部分。进入战斗部分后，可以用触控笔点击任意地点为玩家所操作的角色下达移动指令。同时用触控笔点击敌人，角色就会对敌人发动攻击。目前所知的角色战斗技能共分为三种，分别是普通技攻击、必杀技攻击以及特殊技攻击。

普通技：战斗中点击敌人角色便会使出普通攻击，连续点击还可以使出连续技。



▲威力很小的普通攻击，需要玩家反复点击使出连续技来提升攻击力。

必杀技：战斗画面的两边显示的就是角色所能使用的技能，其中有一部分是角色的必杀技，玩家只需要点击技能后再选择一个敌人即可，之后就会看见角色会对该名敌人发动华丽的必杀技。



▲异常华丽的必杀技，但是吟唱时间很长。

特殊技：这类技能同样也会显示在画面的技能表中，同样需要玩家点击发动。但是与必杀技不同的是，此类技能不会只针对一个目标发动，它的发动范围是由玩家自己来决定的。选中技能后玩家还需要在画面上绘制出希望该技能发动的范围或者线路，不过能绘制的范围、线路是有长度限制的。





▶自由绘制攻击范围后可以对多名敌人采取攻击。

之前为大家介绍了游戏中的相互对立的人类与半兽人这两大种族，这次为大家介绍的是游戏中的另一重要的阵营——召唤兽！



召唤兽

性格喜怒无常的召唤兽少女。拥有残酷一面的她喜欢以狩猎的形式来对付自己的敌人。



召唤兽

从研究所中逃出的强力召唤兽，目前为了拯救同伴而奔走于各地。

钢迪布

召唤兽

被菲克拉从研究所中救出后，怀着感激的心情与菲克拉一起展开拯救同伴的旅行。

SDガンダム GGENERATION CROSS DRIVE

ジージェネレーション クロスドライブ

文 胧月 美编 冷烨

NDS	SD高达G世纪 交叉火力
	SDガンダム ジ ジェネレ ション クロスドライブ
	◆NBGI◆S·RPG◆预定2007年8月9日◆日版
	◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定
相关报道	Vol.61 P21/Vol.65 P52/Vol.67 P44

"《SD高达G世纪》系列"最新作续报登场。继上一辑公布了《Stargazer》参战这一消息后，我们就知道高达作品陆续跨入本作的步伐并未结束。本次报道会给这些作品进行一个真正意义上的收尾，因为最后的两款参战作品也终于敲定了。

《机动战士海盗高达》、《高达前哨战》参战！

机动战士海盗高达

原作是在日本月刊志上连载的漫画，内容则紧接动画《机动战士高达F91》之后，描述骷髅先锋和木星帝国之间的战争。



这样一来，
本作中的登场高达作品数最终确定为20款，
列表如下：

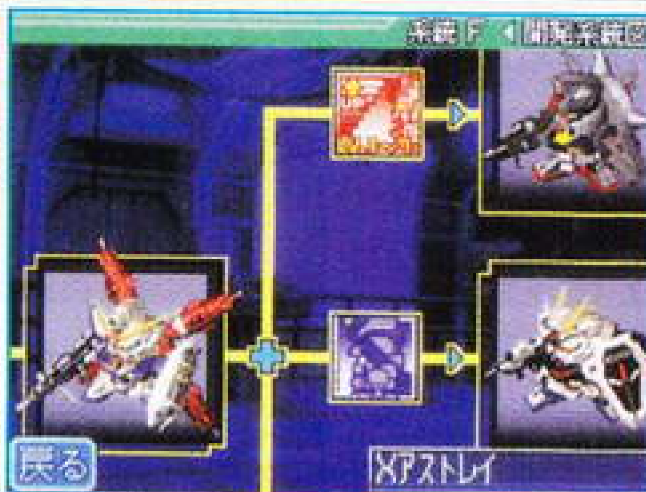
机动战士高达	Turn A高达
机动战士Z高达	机动战士高达SEED
机动战士高达ZZ	机动战士高达SEED DESTINY
机动战士高达 逆袭的夏亚	
机动战士高达0080 口袋里的战争	机动战士高达SEED ASTRAY
机动战士高达F91	
机动战士高达0083 星屑的回忆	机动战士高达SEED X ASTRAY
机动战士V高达	
机动武斗传G高达	机动战士高达SEED C.E.73 观星者
新机动战记高达W	
机动战士高达 第08MS小队	机动战士海盗高达
机动新世纪高达X	高达前哨战

继月刊模型杂志连载后再次被小说化的一款高达作品。本作继承《机动战士Z高达》的世界，描述末期的格利普斯战役。

制作各种各样的机体来吧！

改造系统

改造机体是“《SD高达G世纪》系列”的系统精髓，玩家通过改造可以拥有新的MS和MA。本作中在攻略关卡时可以获得各种零件，之后把零件和被改造机体交给我方的技师，委托其改造就能获得新机体。本次就从改造系统中的零件、装备追加和技师三个方面介绍机体改造后的性能变化。



◀X Astray可经由不同的路线改造成为神意或自由，参照游戏中的开发系统图，玩家就可以制作出最强机体了。

通过零件改造机体

机体和不同的零件组合后能产生多种变化。我们以扎古Ⅱ F为例，如树状图所示，不同的零件可以让该机体衍生出5种变化，因此收集各种零件变得尤为重要。



▲艾尔梅斯是空中大型MA，即是说，通过零件甚至可以实现MS到MA的转变。



追加装备出现

将机体、零件交给技师，经由其妙手整备，有时能够给机体追加特别装备，这些装备甚至是不遵循原作的。如图所示，原本没有配备浮游炮的德拉赛经过整备，拥有了NT机师的招牌武器。



▲将德拉赛的改造委托给技师切恩，改造后系统提示该机体追加装备“浮游炮”。

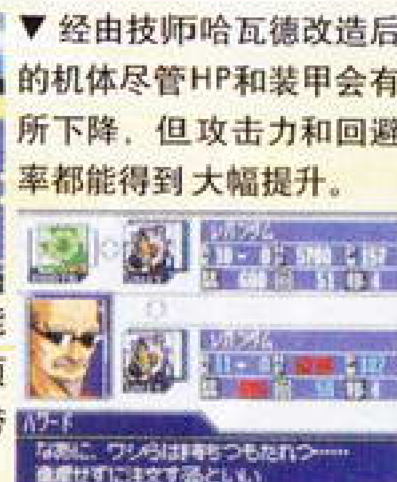
技师也将决定机体的性能！

改造机体前，玩家可从多名技师中决定委托谁来改造。每名技师都有自己比较拿手和比较不擅长的改造项目，因此要根据机体的改造方向来决定由哪名技师参与改造。



▲显示技师们的各项能力。某些技师虽然擅长项目很多，但也会给机体带来负面影响。

▼经由技师哈瓦德改造后的机体尽管HP和装甲会有所下降，但攻击力和回避率都能得到大幅提升。





▲再比如，委托艾莉卡虽然会导致装甲下降，但HP、攻击力和回避率能升至满点。

让故事更加多彩的原创角色！



菲奥的父亲 比库特

男主人公菲奥的父亲，职业是工程师。性格稳妥，是一个非常理性的人。他在边境的殖民卫星上和菲奥生活过一段时间，时时会为了某些事情而烦恼。



菲奥的对手？ 米奥

相貌酷似菲奥的少女，隶属敌方组织艾森拉特。她似乎和菲奥有着某种联系，几度对他展开攻击。



帮助妮柯娅的谜之女性 安菲妮

安菲妮其实是妮柯娅的另一种人格，当妮柯娅遇到危险时她就会出现。她的战斗能力非常之高，超越人们的一般常识。



值得信赖的舰长 莱奥特

菲奥和妮柯娅所属奥古输送舰的舰长，性格并不古板，经常做出一些不符合军人的行为。虽然看上去男人味十足，但实际上却出人意料地细心。



敬业的技师 艾米莉亚

莱奥特的妹妹，和哥哥不同，她是个认真坚定的女性。作为一名技师，她会帮助主角们整备各自的机体。

文 胧月 美编 咕噜

すばらしきこのせかい

NDS 美妙世界
すばらしきこのせかい
◆Square Enix◆A・RPG◆预定2007年7月27日◆日版
◆1人◆容量未定◆5980日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
相关报道 Vol.49 P61/Vol.60 P25/Vol.61 P26/Vol.63 P42/Vol.66 P50

游戏发售在即，尽管之前介绍的敌人都是形状怪异的噪音，但死神组织成员加入战场的推测在本辑里已成为铁板钉钉的正式情报——实在没理由让那么多个性角色坐冷板凳。或者我们可以继续推测，游戏的最终BOSS并非噪音而是死神中的某人，这人通常不会是死神老大，应该是某个副手……好了，为避免YY过度，让我们赶快请出目前最受瞩目的敌方死神——南师猩。

作为游戏的主办者，他们也会露出尖锐的獠牙！

南师猩变身？



分身攻击？





▲这两张游戏画面里，南师猩会一分为二地同时对音操和尾藤发动攻势，其中一个以黑影状态存在，攻击该黑影的判定是否会无效呢？

南师猩

这张南师猩和我们之前看到的不太相同，最明显的就是右手手腕和腹部显出不祥的黑色纹身。他为什么要攻击音操，以及他的实力究竟如何？

音操以外的游戏参加者

▼对于死神组织下达的任务，并非强行要求所有人必须完成。只要参加者中的一个人完成了该任务，那么就算任务成功。鉴于这条游戏规则，同来的参加者们应该会进行互相协作。



▲从桐生的话语中得知，参加游戏的并非只有音操一行人。



八代卯月 和 狩谷拘辉

除凶暴高阶的南师猩外，这两名初级死神也会成为阻碍音操的对手。他们的战斗方式和普通的噪音区别很大，也会像我方同伴一样发动双人连携技，很有乱斗游戏的感觉。



▲电击效果的连携技，威力非常可观。跟他们战斗时，双方的连携技使用尤为关键。

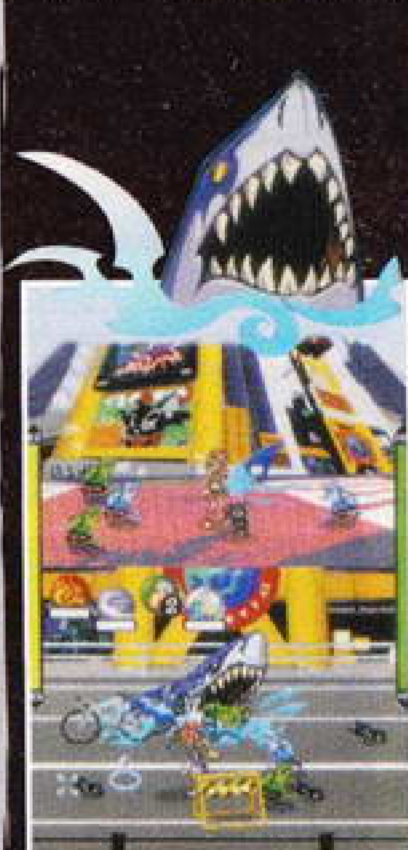
死神连携技发动



▶▲发动连携技时，画面上会出现两名角色的特写，这点和我方非常相似。

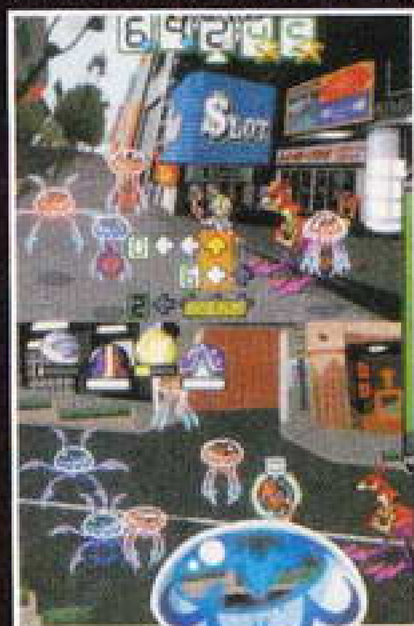
噪音

噪音是拥有人类意识的怪物，通常以动物的样貌出现。作为游戏中的主要敌人，它们会给主角造成各种各样的麻烦。



潜地鲨

能够在大地中自由游行，并且拥有吞噬其他噪音的能力。吞噬噪音后，它的能力也会进一步加强。



浮游水母

浮在空气中的水母型噪音，动作迟缓。玩家一旦将其放任不管，它就会定时分裂，形成庞大的水母军团。

徽章

徽章系统已经公布很久，这些徽章会影响到主角音操的攻击方式。玩家可对音操佩戴的徽章自行调整，徽章的总数多达300枚。



大理石人

用触控笔在游戏中的地面上划动会引起地震效果，给予处于地面上的敌人以伤害并有一定几率引起敌方状态异常。尽管空中的敌人可以毫发无伤，但这招的高威力经常可以帮助玩家一发逆转。



布都御魂

用触控笔在屏幕上画圆，能够使出回旋斩攻击敌人。攻击范围不大，但威力强劲，尤其是让主角被包围时使用会有很高回报。



分裂弹

用触控笔随意点击屏幕中的某处，就会出现大量分裂弹给予该方向的敌人以伤害。该种光球的单发攻击力并不高，长处在于用料充足，几乎能厚道地覆盖整个画面，是对大范围敌人的有效攻击方式。

文 雷文 编 雷伊 美编 冷烨

TIME ACE

《时空王牌》的概念与Konami的经典飞行射击游戏《时空飞行员》很像，不过在游戏剧情上则更胜一筹。游戏很好地凸现了“时空旅行”以及“王牌机师”这两个主题理念，玩家将会驾驶着各式各样的战机穿越时空，并试图改写历史。本作没有模拟飞行游戏相对烦琐的系统，是一款纯粹的飞行射击游戏，简单的操作、适中的难度再加上最重要的一点——不错的手感，还等什么？赶快拿起手中的NDS来体验这场奇妙的时空旅行吧。

NDS 时空王牌 Time Ace

◆Konami◆STG◆2007年6月12日◆美版
◆1-4人◆512Mb◆24.99美元◆无对应周边

背景故事



游戏讲述雨果·柯洛克（Hugo Clock）在1914年开发了一台时空机器，他驾驶着时空机器来到未来，目睹了人类的命运。看到了第一次世界大战爆发后，柯洛克博士决定利用时空机器尽一切所能阻止战争的爆发。不幸的是，博士的助手克劳斯·赛斯（Klaus Scythe）窃取了时空机器前往未来，他收集了世界上所有最强的武器，试图以此统治世界。好在雨果博士还有一个备用的时空机器，因此开始了追击克劳斯的穿越时空之路。

操作解说

作为一款射击游戏，本作的操作非常简单，各键位作用如下表。需要特别指出的是，玩家要熟练运用的是加速键X以及减速键Y，游戏中设置有多处关卡，需要根据当时的状况做出准确判断并使用这两个键来做出相应的回避动作，特别是在游戏的中后期对这种能力的要求会更高。

十字键	控制战机移动
A	普通攻击
B	导弹攻击
X	战机加速
Y	战机减速
L	战机往左调头
R	战机往右调头
START	呼出游戏主菜单

模式介绍



Time Travel

开始旅行，游戏共提供给玩家三个记录档，在“Select Slot”中选择一个建档开始游戏，“Erase”的功能是删除现有存档，要注意。

Multi-Card Play

联机进行游戏。

Options

游戏选项。里面可以对音量、音效进行调整。另外，左撇子的玩家可以在“Control Mode”里调成“Left Hand”，这样可以使十字键和ABXY的功能对调，操作起来更为顺手。

Credits

查看游戏制作人名单。

游戏画面介绍



①自机耐久槽
②游戏生命数
③加速槽
④导弹数，最大允许搭载40枚
⑤索敌雷达
⑥、⑦、⑧激活能力，需要在游戏中取得相应道具后用触控笔点击就能激活

全战机能力资料

No.1 Biplane



柯洛克博士最初使用的复翼式飞机，虽然没有厚重的装甲，但装备有简单的武器以及喷射引擎，它的出现意义深远。

No.2 Fighter



第二次世界大战期间最好的战斗机，主要改良点在于加入了额外的武器，包括重机枪和导弹。

No.3 Twin Fighter



坚实而厚重的装甲使得这种战机能轻松地从敌军中突围并能有效地打击远处的敌人，燃料存储舱的搭载也使得喷射引擎的动力更为持久。

No.4 Flying Wing



在第二次世界大战中出现的带有试验性质的战斗机。它所拥有的特殊飞行能力以及强大的火力都给人留下了深刻的印象。

No.5 Jet Fighter



搭载有导弹、重机枪以及强力引擎。稍大的尺寸使得该战机很容易受到追踪和打击，不过其坚固的外壳仍然能保证驾驶员的安全。

No.6 Tek Fighter



20世纪末期战斗机的原型，搭载有原始形态的激光炮，机体非常的灵活，要熟练地驾驭它需要驾驶员有足够的技术。

No.7 Space Fighter



美国航空宇宙航行局设计的一款战斗机，拥有最先进的武器以及强大的射击能力，能在地球大气层内随意地穿梭。

全关卡简明要点提示

第一关 1917, Western Front

本关的首要任务是炸毁一辆火车，火车的每节车厢使用两枚导弹就能搞定。不过在此之前先要使用加速来赶超上火车，能源不够的时候多注意收集屏幕上的黄色能源罐。随后来到一个敌堡垒处，将四周的炮台击毁后本关BOSS——巨型双翼战机出现，集中火力攻击它的四个螺旋桨即可。

第二关 1942, South Pacific

本关是海战，首先要对付的是敌船只，炸毁炮台和船仓就可以将其击沉。多用导弹来进行攻击吧，数量不足的时候可以通过击坠杂兵来收集。本关没有BOSS，只需要在关底将敌军的几个仓库摧毁就行。过关后新战机“Fighter”入手，能力比初始战机强一大截。

第三关 1943, United States

本关的前半部分是在狭隘的山谷内前行，注意控制好战机不要撞上四周的山崖了。后半部分依旧是海战，敌军密密麻麻地从各处围过来，利用下屏的雷达来判明它们的方向，不要被偷袭了哦。BOSS是一艘潜水艇，并不难对付，只是比较经打。总之本关总体难度有所上升，不过由于有了新战机，过关也不是什么难事。

第四关 1944, England

本关的杂兵很多，不过这也并非坏事，尽量多地击坠它们以捞取更多的道具，特别是导弹，多多益善。BOSS是一群轰炸机，必须在限定时间内将它们全部消灭，不然游戏自动结束。过关后取得第三架战机“Twin Fighter”，此机火力甚猛，不过敏捷方面就逊色了不少。

第五关 1945，United States

本关流程较短，任务开始后不久就能见到坦克基地，在攻击它之前一定要先将周围的高射炮清理干净，不然你会成为火力交差的集中点，用不了多久就会坠机。将坦克基地摧毁后几过关，随后得到战机“Flying Wing”，各方面性能又有了阶段性的上升，任务结束后第六和第七关都会开放。

第六关 2015 B.C.，Atlantis

从本关开始，敌军的火力猛烈了许多。关卡前半部分要摧毁许多型似海盗船的战船，通过之后有一段很长的山谷，其间有许多敌杂兵，可以好好利用它们进行各种物资的补给。BOSS是一个巨大的飞行怪兽，弱点在头部，注意从它嘴里发射的弹药破坏力极强，前一关获得的“Twin Fighter”在这里显得不堪一击，要多注意回避。

第七关 1955，North Africa

本关的目的是摧毁敌人的三座火箭，这东西好对付，不过得留意沙漠中的固定炮台以及坦克。如果使用“Twin Fighter”来打这关的话要更善于回避，因为它较大的体积更容易受到伤害。过关后得到新战机“Jet Fighter”，终于看见现代战斗机的影子了。

第八关 1972，Eastern Europe



在这个任务里敌机会如潮水一般从屏幕的左右两侧向玩家进攻过来，此时可以利用拖版的战术只“照顾”一侧的敌军，这样会轻松许多。关卡流程较长，其间有许多要求固定破坏的敌建筑设施，注意根据路标方向箭头的指示来迅速确定它们所在位置。关底是敌大型军事基地，首先要将四周的防御装置破坏后才能攻击核心部位。

第九关 1970，Vietnam

敌军的数量相比上一关来说减少了很多，战势较为平缓。沿途有几座拦路的大桥，要在最短时间内使用导弹将其炸毁。本关的主要目标是破坏敌雷达，雷达旁边设置有高炮、坦克等军事力量对玩家进行阻碍，优先解决掉它们后接下来便畅通无阻。另外，关卡途中在河的两侧陆地上有很多仓库，破坏后能得到各种物资的补充，不要错过。过关后取得新战机“Tek Fighter”。



第十关 2007，Middle East

新战机“Tek Fighter”的敏捷性超群，加速度也是一流的，第一次使用这部战机的时候多少有些不习惯。本关流程极短，中途没有什么特别需要注意的地方。关底是在一片旷野上对付十余架对空坦克，由于对手在数量和火力上占有绝对的优势，玩家主要心思要放置在回避攻击上，趁它们一轮进攻完毕后的短暂间歇期进行反击这样来逐步削弱其整体实力。

第十一关 2007，United States

本关的前半程是在城市间高耸如云的建筑物之间穿梭，要时刻注意战机自身的安全。中途会出现一艘敌军舰，七八发导弹就能让它永沉大海。BOSS为一架大型武装直升机，除了猛烈的火力外，它还会频繁地潜入云层上空，然后伺机来个突袭直接将玩家战机撞毁。时刻注意屏幕中红箭头的指示方向，迅速、准确地判断出它的出现位置才是有效回避这招的关键。

第十二关　2097，Russia

敌人杂兵的火力又上升了一个档次，并且空中和地面的敌设施会同时向玩家发动攻击，推荐先将目光集中在地面的敌人身上。关卡中途会出现一悬浮在半空的敌列车，破坏起来并不困难。BOSS是一架形似蜘蛛的大型机械，它背上的炮台会发动猛烈的攻击，如果想轻松一点的话可以先将炮台破坏掉；当然也可以放任炮台不管边回避边向其弱点——脚部发动攻势，大约10枚导弹就能让机械蜘蛛失去行动能力。

第十三关　2160，Russia

本关里有许多要求玩家必须破坏的大桥以及导弹发射车，千万不要遗漏，不然系统会强制让战机调头去破坏。流程进行到一半的时候会来到一个火箭发射基地，这里有着各种障碍物，非常考验玩家的微操作水平。本关没有BOSS出现，不过关卡流程特别长，杂兵也是异常多，尽量多地击坠它们取得更多的补给物资是顺利过关的一个重要环节。战斗结束后取得最后一架新战机“Space Fighter”。

第十四关　2160，Moon

终于来到了宇宙空间，前半程波澜不惊，不过到了一个熔岩洞窟里后关卡的难度会陡然上升，要千万小心别被这里呼啸的岩浆喷中，不然战机会损失一半以上的耐久度。后半程会有一扇大门拦住玩家的前进之路，必须将之前出现的三个机关破坏后才能通过。本关没有BOSS镇守，只要突破了灼热的熔岩地带，后面流程就没有太大的障碍了。

第十五关　2160，Mars orbit



关卡的中间部分设置有巨大的活动机械门在来回运动，不小心触碰到的话会导致直接坠机，玩家必须灵活运用战机加速来突破，因此在之前要节约一些能源哦。关底来到一个机器人加工场，只有将这里源源不断涌出的机器人全部消灭干净后才能过关，注意这些机器人耐力比较高，需要两枚导弹才能彻底摧毁一台。

第十六关　2160，Mars

在狭长的山洞中飞行的时候要时刻观察天井上是否有巨大的松动岩石，有的话一定要小将它们击碎，不然的话当其掉落下来战机就会被砸得粉碎。关卡中战机会受到磁场的影响而不断地往某个方向滑行，此时要将战机提升到最大速度来挣脱掉这股力量。关底只需要摧毁掉四座能源站就能顺利过关，不过玩家首先要做的是收拾掉那里的守卫炮台。



第十七关　Unknown

一出来才前行不久就会发现黑洞，二话不说，赶紧将战机开足马力全速逃离这个万丈深渊吧。本关BOSS有两个形态，第一形态是个圆球机器，非常经打，而且会不断地释放杂兵机体来干扰玩家。第二形态是一架宇宙飞船，火力甚猛，同样在出现一段时间后会四处逃窜，玩家要不厌其烦地寻找它的出现地点，并把握住有限的时机给予其重大的伤害。

第十八关　2015 B.C.，Atlantis

游戏的最终关，难度却出奇地低。任务开始后不久战机会潜入到水下，此时战机耐久力槽下面会多出一条在缓缓减少的蓝色氧气槽，玩家必须不停地收集从水底冒出的蓝色球体才能补充驾驶舱的氧气。BOSS是个球态生命体，把它的表壳破坏后会漏出核心，此时再发动猛攻就能将其击破，总的来说比较简单，让人感觉有点出乎预



Days of Memories

デイズ オブ メモリーズ

NDS	回忆之日 Days of Memories
	◆SNK Playmore◆AVG◆2007年6月14日◆日版
	◆1人◆128Mb◆4800日元◆无对应周边

光环收录

文 胧月 美编 咕噜

玩过本作后的第一想法就是剧情方面的不甚出彩，凭格斗游戏闯出一片天下的SNK（以及SNK Playmore）在制作该类游戏时尚嫌火功不足。角色们的台词乍看上去都似曾相识，桥段也显得比较老。此外，因为在系统上处理得较为草率，有些细节显得很不舒服。比如《大江户》虽然比前两作多出了武、知、怒三项数值，却又会闹出牙神多次给主角割盲肠的笑话。其实这番话说出肯定会引起FANS的不满，不过该玩就玩，该批就批，"玩家"和"青"的差别正在于此。

轻松的小品级游戏

本作是SNK Playmore为大家带来的集三款恋爱AVG于一体的NDS游戏，玩家可以和SNK众多当家花旦度过轻松惬意的暑期生活。在FTG原作中大放异彩的男性角色们落为纯粹的龙套，地位甚至还不如原创男——你无法见到那个姓七伽，名字叫社的男人；剑豪柳生十兵卫也只是个连正脸都没有的街头小广告叫卖者。反观《大江户》篇中的原创男角狂卫门，一旦你稍不留神，就会落入其魔掌，沦得两男携手奔向夕阳海滩的BL结局——这实在是太可怕了。笔者第一遍玩出该结局时虽石化良久，也还是要赞一下SNK真懂得男女通吃呢。









存档

存档，对于这个游戏而言既重要又是举手之劳，因此千万不要吝啬自己的档位。这三款游戏每作都可各自存上九个档，每隔三天存一次档能确保自己在走错一步后较为省力地纠正。如果辛辛苦苦连续奋战二十多天（指游戏中的时间），却因为最后的选项出错导致本该到手的女仆MM变成了霸王丸，无疑会把肠子都悔到青的。



回忆之日 我与她的热恋之夏

登场女性：麻宫雅典娜、藤堂香澄、不知火舞、金、莉安娜、杰妮、坂崎由莉、库拉

200X年7月1日，江坂私立清岭学园。我即将迎来高中生活的最后一个暑假，和大多数恋爱AVG的主人公一样，我平凡得要死——据说这样对宅男更有亲和力，“动画主角要装X，游戏主角要平凡”，这也是业内的一条默认规则了。每天早晨8点，跟我很要好的麻宫雅典娜每天都会很开心地叫我去上学，其实我知道男同学们都是很羡慕我的。雅典娜和我从小学开始就一直是同学了，随着年纪的增长愈发出落得美丽，并进军演艺界成为一名偶像。学习优秀，体育万能，天真烂漫，歌声甜美——如果是现实社会，这样的女孩儿乎不会跟我有交集。即使在游戏里，也会有很多人评价“一堆牛X摔在鲜花上”吧。但如果你不能回答出“为什么那么多女性既温柔又美丽却还没有男友”，还是跟随我去看看那漂亮的柔剑女孩、妩媚的女邻居、无口无心的军人，7月31日，祝你们（我们）有情人终成眷属。

图片收集

由于游戏中的时间只有短短的30天，非常有限，因此之前就提醒过玩家千万不要朝三暮四。但辩证的是，游戏中某些女性角色间是有关联性的，如《大江户》中的伊吕波（いろは）和诗乃。要取得伊吕波的全CG首先需要玩家提高自己的怒槽（每天去城下町被牙神虐待即可），之后必须和诗乃进行相关剧情。当自由行动时间的地图上没有伊吕波而有诗乃出现时，请务必去关心一下她。取得伊吕波的CG越多，也就表示有更多的机会提高两人之间的好感度。类似的还有娜可露露和伊吕波、弥娜和伊吕波、凛花和娜可露露、色和娜可露露。



回忆之日 大江户恋爱绘卷

登场女性：娜可露露、真名镜弥娜、吉野凛沙耶、命、色、伊吕波、诗乃、千夜

画卷一样的江户，这里很危险，因为男人实在太多了。不管是狂卫门、霸王丸、牙神甚至橘右京都会成为那些MM的情敌，将男主人公拐到天涯海角。救命！我不要男人，也不要跟刀剑过一辈子！

本作主人公大之介是一名谦逊而身手不凡的浪人剑客，长途跋涉到江坂时已经饥肠辘辘，蒙小酒店的诗乃给予食物却不幸落入“不想吃霸王餐就帮工”的圈套。衣装大胆、性格古典的伊吕波是上天恩赐给他的天使，大之介对这位口口声声说要报答他的女仆却完全没有记忆。心灵被治愈着，两颗心靠近着，就在这个美丽的七月即将画上句号，而两人的人生正准备正式启程之际，尤嘉却带来了最为残酷的事实。也许敌人并不难打倒，但这番不伦的恋情能否开花结果呢？相信玩家你，一定能够成全一个完满的甜蜜童话。

回忆之日 致最重要的你

登场女性：巳泽雫、双叶萤、纪沙罗、神乐千鹤、麦卓、菲奥莉娜、玛丽

大学，是适合恋爱的象牙塔。进入大学三年了，虽然常说大学的恋情一般不会有结果，不过学生时代如果没有抱着“执子之手，与子携老”的心情来一场青涩的恋爱，那么人生确实会有所缺失呢。就像你们都希望自己的女朋友会玩游戏一样，我对和自己有着相同志趣的巳泽很有感觉。当然，没有血缘关系的妹妹也是各位垂涎已久的了吧，而决定我行动的就是玩家你了。

本作是比较御姐向的游戏，女性角色大多流露出成熟气质。而与此相对，主角却是一个手无缚鸡之力的文弱书生。反观京和庵这两位剽悍的格斗家竟然成为了国语和数学老师，喂喂，这学校没问题的吧？

文 乌冬 编 软饼干 美编 澄香



现在游戏界的电影移植作品都喜欢用全平台策略，当然，像《变形金刚》这样的大作也不能例外，而且NDS版还特别厚道，分为"博派"和"狂派"两个版本。除了在操作的个别机器人和关卡上的不同外，两个版本的主要操作和玩法都是相同的，所以这里就只拿"博派"的版本为大家介绍。另外值得一提的本作的任务自由度比较高，而且收集要素丰富，特别是在PSP版的"冲击"下本作还是可以见到一些亮点的。

NDS 变形金刚 博派
Transformers：Autobots
◆Activision◆ACT◆2007年6月19日◆美版
◆1－2人◆512Mb◆29.99美元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

基本操作与画面信息

机器人形态

十字键	移动
A键	近身攻击
B键	跳跃
X键	抓起物品／扔出物品（树木、敌人等）
Y键	射击
L、R键	转动视角方向

汽车形态

十字键上／B键	前进
十字键下／L键	倒车
十字键左、右	方向
A键	配合十字键的左右能进行漂移
Y键	射击



①HP槽与能量槽，红色为当前机体的HP槽；蓝色为当前机体的能量槽，可以理解为武器的弹仓。
②警戒槽，当前的警戒程度，当在城市中过度破坏后就会提升，提升后会有警车出现阻挠玩家，警戒程度分为4个等级，等级越高出现的警车数量越多攻击力也越高，4个标志都亮起后将见到满屏的子弹向自己飞来的壮观景象。要解除警戒状态的话只要逃离出警力集中区域，一定时间后就会自动降低。
③雷达，可以当地图使用，中间的圆点表示自己，绿点圆点为任务，黄点圆点为目标，红色三角为敌人。
④经验值槽，显示当前的等级和到达下一级所差经验值。
⑤搜索按钮，对特定的交通工具使用后能使主角变成该形态，在一些关卡任务要求的建筑物上也会用到。
⑥变形按钮，汽车形态和机器人形态切换。

关卡任务简介

游戏的故事模式以任务制进行，一共有四块版图，23个关卡，玩法基本上和PSP版的类似，如果看过上辑的PSP版流程，相信NDS版的也不会有问题，所以这里只点出NDS版一些特有的地方。有些关卡在开始时要先去雷达上的绿点接本关的任务，接了之后会有提示给出本关该的任务目的，任务目的一般都为到达指定地点、消灭特定敌人、扫描特定目标，或是保护同伴等等，基本上只要跟着雷达上指示走就可以了，这里要注意的是因为NDS版任务途中不能SAVE，所以必须一口气打完一个任务，如果中途退出或是不幸任务失败就得从头开始，实在是很不方便的设定。





强力形态一览

游戏的中的主角的形态不是固定的，能依靠扫描各种各样的交通工具而变成其形态，从路上跑的到天上飞的，从世界名车到校巴，都应有尽有。在每关接任务前都可以通过Start菜单里的Vehicle Form选项对该关卡的任务要求切换合适的形态，在进入任务后就不能再切换了。以下列出了能在故事模式中取得强力交通工具的数值，获得它们后能在游戏的前期轻松不少。



Stealth Chopper
最大速度：10/11
转向抓地力：7/11
加速度：7/11
能量：11/11

Sportster
最大速度：10/11
转向抓地力：8/11
加速度：8/11
能量：10/11

Utility
最大速度：9/11
转向抓地力：3/11
加速度：4/11
能量：10/11

Recon Chopper
最大速度：10/11
转向抓地力：6/11
加速度：8/11
能量：10/11

Raider
最大速度：10/11
转向抓地力：4/11
加速度：8/11
能量：10/11

SUV
最大速度：9/11
转向抓地力：4/11
加速度：7/11
能量：10/11

Pickup Car
最大速度：9/11
转向抓地力：4/11
加速度：7/11
能量：10/11

Funky Bus
最大速度：9/11
转向抓地力：4/11
加速度：4/11
能量：11/11

Speedster
最大速度：10/11
转向抓地力：11/11
加速度：9/11
能量：10/11

Import
最大速度：10/11
转向抓地力：10/11
加速度：8/11
能量：10/11

Hot Rodder
最大速度：10/11
转向抓地力：10/11
加速度：10/11
能量：10/11

Racer
最大速度：10/11
转向抓地力：9/11
加速度：11/11
能量：10/11

Police Copter
最大速度：10/11
转向抓地力：7/11
加速度：8/11
能量：11/11

隐藏要素

光靠单机模式是没有办法获得游戏里的所有交通工具，除了在单机模式里出现的车辆外，图鉴里其他车辆必须通过达成特别的条件才能获得，而且这些车辆的能力都不俗。此外还有某些隐藏的能力也必须通过达成这些条件。详情请见下表。

隐藏车辆

Funky Bus	第一次在Wi-Fi网络上连接Allspark Wars。
Gunner	Wi-Fi模式打倒750名敌人。
Longhorn	Wi-Fi模式打倒250名敌人。
Maintenance	主模式通关。
Skydive	下载新任务。
Transport	Wi-Fi模式打倒1500名敌人

隐藏能力

无限能量	Wi-Fi模式打倒1000名敌人。
无限能量	游戏100%的完成度。
超级跳跃	Wi-Fi模式打倒2000名敌人。
隐型车辆	Wi-Fi模式打倒500名敌人。





どきどき魔女神判!

どきどきまじょしんぱん

这款起初暂名为《心跳魔女审判》的游戏自去年TGS期间公布以来就一直受到玩家尤其是宅男们的热切关注，不同的玩家对它有着截然不同的看法，宅男们将其奉为“神作”膜拜，而另一些玩家则认为其破坏了SNK一直以来的硬派形象，对其嗤之以鼻。游戏公布后不久，厂商将其暂定名中的“审”字改为了“神”字，于是便有了我们现在所看到的《心跳魔女神判》这个正式标题。下面我们就为大家简单介绍一下这款游戏，大家不妨来鉴定一下，它的水准是不是和它的标题一样“神”。

NDS 心跳魔女神判
どきどき魔女神判!
◆SNK Playmore◆AVG◆2007年7月5日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

文 雷伊
美编 紫枫

这里有点神 搞怪的故事

AVG游戏对故事有着很高的要求，虽然很多玩这款游戏的玩家可能并非是冲着其故事去的，但本作的故事还是有点看头的。故事的主人公是一个名叫西村恶倪（西村アクジ）、有点坏的中学生。有一天，他突然受到了大天使的委托，奉命去找出混在人群中的魔女们。虽然自称恶人的主人公不太想答应这个请求，但在大天使的“盛意邀请”（如果他不答应就会被变成“究极的善人”，所谓究极的善人，就是那种每天上下班都要在马路中央拜神3个小时，屋门大开等着人来抢家当的人）下他只能无奈地屈从了。在见习天使露露（ルル）的陪同下，主人公开始在自己的学校中寻找魔女们的踪迹……由于制作方缺乏制作此类游戏的经验，故事的发展有些凌乱缺乏条理，但游戏中的很多对话都充满着无厘头式的搞笑要素，偶尔冒出的一两句令人喷饭的搞怪对话多多少少能消除玩家四处奔波寻找故事发展头绪时的乏味感。



▶游戏中有很多搞笑的地方，在玩的过程中留意一下这些场面也是挺有意思的。

主人公
西村恶倪

“坏心眼”的中学生，奉大天使之命寻找混在人群中的魔女，虽然原本不想答应，但在威胁下只好别无选择地照办。



头号魔女嫌疑人
赤井魔穗

14岁的拉拉队成员，是游戏中的第一位魔女嫌疑人。为人温和，乐于助人，在学校中有着很高的知名度，不过似乎从没有人在校外时见过她。



见习天使
露露

协助西村恶倪寻找魔女的见习天使，自信心有点过剩，做起事情来敷衍了事。把西村称为“仆人”。

这里有点神 新颖的流程

本作的流程推进方式虽然没有脱离一般AVG游戏的大纲，但还是有着不少新颖之处的。游戏是按照章节来进行的，在每个章节的前期，露露一般会告诉玩家一个魔女嫌疑人，玩家的目的就是要通过各种手段去寻找该MM就是魔女的证据。游戏中可以调查的场景比较丰富，并且可以调查的地方会随着一天中的不同时段而发生变化，玩家可以利用触控笔来实现全部操作。点击屏幕可以进行调查，而用触控笔拖动某样物品可以将其纳为证物。在游戏过程中按下START键可以查看过去的台词，方便不小心按得太快没有看清楚台词的玩家随时查阅。不过遗憾的是，作为一款AVG的本作竟然不能够随时记录，玩家如想记录，必须回到大地图画面，在菜单画面中进行。菜单画面中除了可以S/L外，还可以查看获得的证物和收集到的黑熊猫数量。



■地图上的重要地点都会用图标来表示，虽然比较直观，但是由于游戏过于零散，要想找到触发流程推进的事件还是很不容易的。



这里有点神 与魔女们的战斗

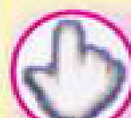


当收集到充分的证据后，玩家需要和魔女嫌疑人展开魔法大作战。当然，这些性质有些类似于迷你游戏的战斗也是完全运用触控笔来操作的。比如说第一章中与赤井魔穗（赤井まほ）战斗时，玩家要用触控笔将其发射的光球弹回去对其造成伤害。战斗的难度会随着故事的推进而得到提升，第二章与安倍玛利亚（安倍マリア）战斗时，光操作主人公的天使剑是不行的了，玩家还必须切换到赤井魔穗，发动光球来攻击玛利亚。当将魔女嫌疑人的HP扣到0时，魔女嫌疑人就会屈服，此时就会进入本游戏中最为激动人心的时刻了！

◀迷你战斗的加入为游戏增添了一份紧张感。

这里有点神 与魔女们的亲密接触

当将魔女嫌疑人的HP扣光后，与MM们亲密接触的时间就来临了。在游戏初公布时，这个被称为“魔女检查模式”的部分被作为了最大的宣传点，不过被这款游戏所吸引的玩家应该也心知肚明，他们中的绝大部分都是冲着这个模式去的。在这个部分中，玩家的目的是找出魔女嫌疑人身上的“魔女纹章”，彻底揭穿其魔女的真面目。玩家可以用触控笔在她们的身上进行调查，使她们脸红心跳，这样她们的身上就有可能会出现纹章。根据调查部位的不同，MM们的反应也会不一样。需要注意的是，如果一味地乱摸是会激怒这些MM的，反而会起到反效果，如果当调查MM时出现的心型符号呈破裂状时就要注意了。MM的好感度可以从该模式中背景的颜色看出来，好感度由低到高依次为蓝色、绿色、黄色和红色。进入“魔女检查模式”后，下屏下方会出现若干图标，点击它们后就可以采取相应的行动，下面就为大家介绍一下这些图标的含义。

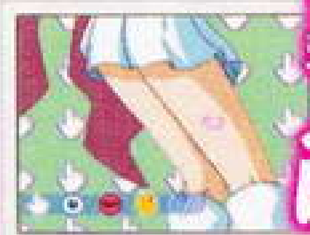

触摸：点击该图标后可以执行触摸指令。选择之后用触控笔点击MM身体就可以接触到她们，用触控笔在MM身上划动代表抚摸。


凝视：点击该图标后用触控笔点击MM的身体代表凝视，利用温柔 的眼神去征服她们吧。


吹气：点击该图标后可以对MM吹气……首先必须用触控笔选定一个地方（会出现一个圈），然后就可以对着NDS的麦克风吹气了。


微笑：点击该图标后可以对MM们施展迷人的微笑，点击之后会直接生效，无需再用触控笔另外在MM身上触摸。



用触控笔彻底检查魔女嫌疑人吧！

RATATOUILLE (rat·a·too·ee)

Disney·PIXAR THE VIDEO GAME

今年暑假好看的电影真不少，除了大家所关注的《变形金刚》、《哈利·波特与凤凰社》和《怪物史莱克3》外，还有几部同样制作精良的动画影片。现在介绍的这款PSP游戏就是根据迪士尼与皮克斯合作的第八部3D动画大片《小鼠大厨》所改编，讲述了一只梦想成为顶级大厨师的法国老鼠"雷米"，在命运的安排之下，举家从法国乡村搬到了巴黎的下水道。而令它吃惊的是，它看见了已故的法国名厨开的餐馆。它在这家著名餐厅内偶遇了迷糊的见习厨师时，便打算协助这个糊涂蛋创造出一道道美妙绝伦的大餐。作为一款小品级的游戏，本作操作手感一流，玩家要控制小鼠雷米在人类的世界中冒险，目的只有一个，那就是寻找丢失的菜谱。

PSP 小鼠大厨 Ratatouille

◆THQ◆ACT◆2007年6月26日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

光环收录

文 自由 编 软饼干 美编 澄香

小鼠行动简介



滑杆	移动
↑	主观视点
↓	趴下
□	拳击
△	甩尾巴攻击
○	趴下/潜水/特殊动作
×	跳跃

×、×	二段跳
×、△	空中甩尾攻击
×、□	跳起砸地攻击
L	视角左旋
R	视角右旋
L+R	视角快速拉正
START	游戏暂停
SELECT	任务简报

游戏系统

小鼠杂货店

红心	增加生命力上限
拳击手套	增加攻击力
潜水镜	提高潜水能力
蛙人脚蹼	提高游泳速度
磁铁	提高奶酪吸引能力

在下水道大厅中有个杂货店，里面卖的可都好东西呀。具体货物请看表，建议优先购买蛙人脚蹼和磁铁，前者能让小鼠获得潜水能力，后者能把小鼠附近的奶酪给吸过来。



冒险关卡

游戏中总共拥有5个大关卡，在下水道大厅中就能分别看到这5个主题关卡。这5个主题关卡在游戏初期并不能随意进行冒险，而是需要按顺序来开启，有锁标志的关卡表示还不能进入。每个主题关卡中拥有若干小关卡，玩家可以自由选择进入冒险。小关卡的任务目的比较明确，那就是要找到关键物品——菜谱。



奶酪

种类	价值
黄色奶酪	1
蓝色奶酪	5



在游戏中能看见散布在各处的奶酪，这些奶酪就是游戏中的货币，由于升级个人能力需要一定数量的奶酪，所以还请多多收集吧。除了看的见奶酪外，圆形饼干盒子里还装着很多奶酪，把盒子打破就能得到。

隐藏钥匙&宝箱

游戏中的隐蔽角落里往往都藏着钥匙，这些金光闪闪的钥匙可是重要收集品，利用它能打开下水道大厅中的黄金宝箱，来获得隐藏菜谱。由于开启一个宝箱需要一定数量的钥匙，所以玩家可要好好收集哦。一般情况下每个小关卡中都隐藏着两把钥匙，在选择关卡时能查看钥匙是否拿满。



对战模式

多人对战模式中拥有两个比赛项目，奶酪抢夺战和竞速比赛。抢奶酪的比赛是在限定时间内，谁先得到规定数量的奶酪，谁就是胜利者。竞速比赛与故事模式中的比赛一样，看谁先跑到终点即算优胜。



实用道具



种类	作用
番茄	加1格HP
蛋糕	加满HP
辣椒	跑步速度提升
饮料杯子	用来垫脚

小鼠有HP的设定，受到伤害便会扣去1格HP，所以要合理利用场景内的加血道具。除了加血道具外，其他一些道具对闯关来说也是非常重要的。

小鼠的敌人们

与老鼠打交道的东西无非就是那些爬虫们(要是谁家里地板上都是这些虫子的话，不疯掉才怪呢)，这些丑陋恶心的家伙会阻挡玩家们的去路，小鼠又要临时担负起杀灭害虫的使命了(小鼠还没意识到自己也属于是四害……)。根据敌人种类不同，对付的办法也有所区别，比如甩尾攻击对毛毛虫类比较矮的敌人有效，而空中甩尾对蝙蝠等会飞的怪物有效，跳起砸地对则外壳比较坚硬的害虫有效。前面说了这么多，其实小鼠最害怕的还是我们人类，不小心撞见也只能躲避或玩命跑吧。



落水小鼠

部分关卡中经常能看到水池子，而水底下则隐藏着大量宝物，如果没有花钱买到潜水技能的话，小鼠将不能进行潜水。水面上的敌人利用潜水能轻松躲避，而面对水下的敌人时则只能拼命跑了，因为在水里不能进行攻击。



文 马修 美编 咕噜





光环收录

PSP 中华雀士 天和牌娘 Remix
ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix
◆Jaleco◆TAB◆2007年6月28日◆日版
◆1人◆5800日元◆无对应周边

NDS 中华雀士 天和牌娘 Remix
ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix
◆Jaleco◆TAB◆2007年6月28日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

麻将游戏虽然一直不算主流，但对于一般人来说，闲时和电脑打一两盘麻将也算是种休闲——不过对于多数国内玩家而言，日本麻将那多如牛毛的规矩实在有些让人头大。比如吃完牌就胡不了牌、小胜数场后被电脑一个“役满”给秒掉……不过不知道那些乱七八糟的规则也没关系，因为我们介绍的这款《天和牌娘》，是可以通过技能来实现抓一手“役满”牌来秒杀对手的。

剧情

大清密探东渡寻找杀生石

本作的剧情听起来还是很不错的，游戏的主角铃·铃铃是清朝皇家特级麻将高手，奉旨东渡日本，寻找封印有“白面金毛九尾狐”灵力的杀生石。此行中，铃·铃铃化身为牌娘，通过打麻将来征服杀生石的持有者间的麻将对决来征服对手，获得对手杀生石的同时并得到他们的帮助。



游戏简介

游戏比较简单，也就是普通难度下比较容易抓来一手很顺的牌，大多都可以很快配出满贯、倍满这样的和牌——有时甚至直接就可以抓来一手役满牌。游戏中共有8个对手，初期时我方和对手的HP都不多，一局满贯就可以秒掉对方，因此初期即使不用技能也很容易和出大点数的牌，甚至直接抓一手天和牌。对决中，双方各有一个相当于HP值的点数槽，胜利方得到的点数会转换成对对手的攻击值来削减对手的HP，胜利的话则会回复一点。哪一方先把对方的HP槽减空，哪一方就算胜利。胜利后铃铃用仙术打爆对手的衣服，进入杀生石搜索界面，搜到杀生石后才算过关。



用技能对决麻将



这款麻将游戏是一款想方设法陷害对手的“马车”式的麻将游戏。游戏里的每名角色都有着各自的技能，有的会一招，有的会两招，我们的主角铃铃则会三招，分别是月华封神、天剑绝杀和天上天下，三个招式都霸道十足。而对方也会在与玩家的对决中使用自己的技能与主角抗衡。一旦被战胜被摸出杀生石，他们便会成为铃铃的同伴并用自己的技能来援护铃铃。

铃铃的技能叫做牌娘技能，同伴们援护铃铃的技能则被称为援护技能，牌娘技能和援护技能都要通过胜利后的老虎机游戏中摇出来，牌娘技能每项最多可以积累9点，援护技能则总计只能积累9点。

援护技能和对手技能

不同的对手的技能效果各不相同，有的可以无视，有的却非常赖皮。对手共有9名，其中破邪丸、白金妖子和九尾狐为BOSS级角色，其余6名则会在被主角战胜后来相继援护主角，使用的援护技能就是他们在和玩家对局时使用的技能，需要在他们成为援护角色后，在游戏中依靠玩家赢得的点数积累以及摇老虎机摇出的“觉醒”来令援护角色逐渐觉醒，觉醒后就会在满足条件时出现是否发动援护技能的提示。



弥生	对方做庄时，自己起手有一副刻子牌（一般都是加番的宝牌刻子）
御崎岁三	当自己杠牌后，可以让自己杠的牌也成为加番的宝牌
玛莉	对方自摸无效一次
安部铃音	和牌时如果有风牌，就可以发动加大伤害
白金莱子	报听后打到最后强行抓来想要的牌
狸子	听牌后抢胡对手打出的任意一张牌
破邪丸	强制玩家打出刚抓的牌
白金妖子	玩家只能自摸和牌
九尾狐	1.自摸到需要的和牌；2.强制结束牌局。

普通难度下，前5名角色很少会使用技能。成为援护角色后，玩家则一定要对他们的援护技能灵活运用。

三个BOSS级对手中，破邪丸的技能威胁并不大；白金妖子的技能则正好被铃铃的天剑绝杀所克；九尾狐的两个技能非常霸道，玩家最好准备9个援护技能，全部用玛莉的援护技能来破坏对手霸道的自摸技能。

牌娘技能

天上天下	发动条件是对方点数48000以下且自己做庄，发动效果是天和秒杀对手。
天剑绝刀	听牌后发动，立刻就能自摸到听牌。
月华封神	点炮后发动，使自己的点炮无效。

必须要熟悉的老虎机

和牌后会进入老虎机界面，根绝和牌点数的多少，玩家可以摇一次、两次、三次甚至五次老虎机，铃铃的三种牌娘技能及援护技能都要在老虎机上摇出来。除了技能，老虎机还可以摇出觉醒点数，加速我方同伴的觉醒。

老虎机转得很慢，但玩家想做到要什么来什么，还必须要对老虎机的技能及觉醒的位置熟悉，比如“牌娘”（接下来会摇牌娘技能）出现第一栏一长排项目的前两个，“仲间”（接下来会摇援护技能和觉醒点数）则在第三、第四的位置。值得一提的是摇到“仲间”后第二排会有一个“援护+2”，熟悉该选项的位置可以给自己争取更多其他的技能和觉醒点数；而熟悉“援护+2”后，想要摇“觉醒”也非常容易了，因为“援护+2”上面就是“觉醒”。

需要说的是，老虎机刚开始转时不要急着去按，等出现提示时再看准机会按下去。PSP版是出现音效及“停止”的提示，NDS版则是出现音效并有灯亮的提示。按时要看准机会，一圈没看清可以慢慢看，没有时间限制的。



以搜索杀生石的名义……



虽然玩家胜利了，在牌术上赢了对手，但对手不会老老实实把杀生石交出来的，这时就要使用暴力手段了——铃铃先用仙术把对手打倒，然后对被仙术爆得衣不遮体的对手进行搜身。搜身时要控制“手”在对手的身上及相关物件上移动，当手张开时，就可以动手搜索了（PSP版按○键，NDS版按A键或用触控笔点）。其实所谓的搜杀生石就是摸的借口而已，这个系统也正是本作的“邪恶”之处，而且NDS版和PSP版的邪恶还不一样，NDS版邪恶在“搜身”的位置上，PSP版则邪恶在对手被“搜身”时的语音。



▲如果被搜索的是男人，还可以用铃铃的图片来“欺骗”下自己的眼睛，实在是很邪恶的设定。

摸了几次后，当画面变暗后，屏幕中某处出现的闪光，便是杀生石的位置，这里需要摸两次，之后杀生石就入手了。已经入手杀生石的关卡再次胜利后，NDS版可以直接跳过杀生石搜索部分，PSP版则是按×键跳过。

隐藏BOSS与完美通关



游戏的最终BOSS是白金妖子，但如果在战胜白金妖子时将所有同伴全部觉醒，那么接下来就会和游戏的隐藏BOSS九尾狐对决，只有战胜了九尾狐，拿到最后一颗杀生石，游戏才算完美通关。因此战胜妖子前觉醒全部同伴是完美通关的关键。



▲岁三的怀旧电影风格的结局动画。

同伴的觉醒要依靠玩家赢得的点数来积累，和出役满一次就可觉醒2点甚至更多。如果从一开始就用“天上天下”来秒杀对手的话，肯定不能实现全部同伴的觉醒，因此，游戏中、尤其是一开始时，不要太快杀死对手，凑够全部觉醒点数也要靠老虎机摇出来，不要吝惜，让同伴快点觉醒吧！

PSP版以首选的援护角色为单位，每完美通关一次，就会出现该援护角色专有的结局动画，5个角色全部觉醒则开启第四项隐藏模式。NDS版则是一次完美通关后直接出现和白金菜子一起冒险的隐藏模式，该模式下初期的各牌娘技能点数以及援护技能点数都是满的，但用过之后没有机会增加，援护角色也只有白金菜子一人。

基本操作

游戏包括剧情部分和麻将对决部分，剧情部分中，NDS版是按A继续，按B跳过该段剧情；PSP版则是按○继续，按×跳过剧情。

对决时NDS版是A键摸牌打牌，B键调出吃碰等指令及游戏设定的菜单。PSP版是○键摸牌打牌，×键调出吃碰等指令，△键调出规则，START键进入设定菜单。



电脑代打

这是本作的一个非常有特色的设定，PSP版在设定菜单里将“おまかせモード”选“委任”，NDS版在设定菜单里将“代打ち”项选择あり，电脑就会帮着玩家来打牌了，打得还可以。不过作为麻将游戏，连打麻将这一基本操作都交给电脑就太没意思了——除非你就是为了搜索杀生石而玩本作。



今年暑期电影特别多，所以电影的改编游戏也接踵而来，但是素质嘛，笔者我也不多说了，玩家心里自有一把天平。本作是由同名电影《哈利·波特与凤凰社》所改编，如果想在电影公映前一睹这款魔幻巨作的风采，不如先用自己的PSP热一热身吧！

文 乌冬 编 软饼干 美编 澄香

PSP **哈利·波特与凤凰社**
Harry Potter and the Order of the Phoenix

◆EA◆ACT◆2007年6月25日◆美版
◆1人◆39.99美元◆无对应周边

基本操作

滑杆	移动
十字键	移动
○	无/魔法键
△	对话，调查/咒语键
□	无/咒语键
×	配合滑杆或方向键为跑步/咒语键（战斗时为小跳跃）
L	配合滑杆或方向键进行对话目标/咒语施放目标切换
R	咒语状态/普通状态切换
（注：/号后的为咒语状态下的操作）	

虽然本作定义为动作游戏，但是其中却包含了许多AVG游戏的要素，包括解谜和探索等。而且游戏里剧情的推进和魔法的习得是相辅相成的，所以说除了要掌握一定的解迷能力外，还要对原著的故事有一定了解才能让你在魔法世界里畅通无阻。什么？你说你没看过原著？不要紧，下面就让本篇文章作为你在魔法世界里冒险的指导书吧。

咒语一览

单键咒语的施放都为长按该键，到光团为最大时松开。两键的组合键咒语为先快速按下第一个键1次，再长按第二个键，到光团为最大时松开，三键的组合咒语为先快速按下第一、二个键各1次，再长按第三个键。各咒语都为单独咒语，之间并不存在咒语连携。（PS：有些魔法因为没有官方译名的关系，笔者在写流程时为里方便就擅做主张自己给译了，译得不好还请"哈饭"别打我。）

解谜咒语

咒语名	效果说明
Accio(×)	飞来咒，把远距离的物体以直线拉到自己身边
Depulso(△)	飞去咒，把物品以直线推到远处
Wingardium Leviosa(×+△)	悬浮咒，把物品以悬浮状态升起，悬浮中用按滑杆或方向移动，按任意咒语键为放下
Incendio(□+○)	火焰熊熊，点燃游戏里的可燃烧物品
Reparo(○)	修复如初，把被破坏掉的物品修复成原样
Reducto(□)	粉身碎骨，破坏个别的物品





战斗咒语

咒语名	效果说明
Stupefy(△)	昏昏倒地，使对手受到小伤害
Stupefy Duo(△△)	昏昏倒地加强版，使对手受到较大伤害
Rictusempra(△、△、△)	昏昏倒地最终版，使对手受到特大伤害
Protego(○)	盔甲护身，使对手的攻击对自己无效
Protego Dup(○、○)	盔甲护身加强版，使对手的攻击无效并能反弹攻击
Finite Incantatem(○、○、○)	咒立停，使对手的攻击对该范围队友无效
Confundus(□)	混乱咒，使对手短时间混乱，自己中了则移动方向倒转
Petrificus Totalus(□、□)	统统石化，使对手僵直较长时间内不能攻击
Levicorpus(□、□、□)	倒挂咒，使对手倒挂很长时间内不能攻击

前期简单流程

开始是咒语教学，小天狼星首先会教哈利飞来咒和飞去咒，然后让哈利把屋子里的物品都整理到他们的对面一侧。接着是学修复如初咒语，学会后会要求哈利把屋子里坏掉的东西都修复，赫敏会在一旁协助，完成后上楼。看见罗恩想收拾衣服，这时用刚学会的悬浮咒语帮他，只要把床上的那几堆衣服都放在罗恩面前的箱子里就行了，之后小天狼星会离开。再来到楼上会发生剧情，用刚才学到的几个咒语移开障碍物来到最底层，教学告一段落。



先和两兄弟对话，然后要到格兰芬多的公共休息室(Gryffindor Common Room)，顺着楼梯间里的楼梯一直来到最高层就可以到达，可是这时门口守门的幽灵却说要密码才能通过，哈利和罗恩只好再折回头想办法，用悬浮咒语把水桶盖在欺负人的学生头上，被欺负的学生为了报答会把密码告诉了哈利。进去后见到赫敏，接着调查留言板结束这一节。

开始时大家要到黑魔法防御课课室(Defense Against the Dark Arts)上课，在地图上找到该地点并按×键指定后出发，沿着楼梯一直走到3楼，发现之前没有开的门现在能走了。来到课室门口有几个学生把去路给堵了，没办法，只好先走旁边的楼梯下去，见到有几个学生仗着人多欺负弱小，充满正义感的哈利当然不能坐视不理，按R键用魔法棒指定其中一个欺负人的学生会他们就会被吓跑，然后原路折回，堵路的学生终于让路了，来到课





室，结束这一节。

下课后首先要找佛雷德(Fred)和乔治(George)两兄弟，从对话得知他们俩在石桥(Stone Brige)，从之前教室门口楼梯的岔路进去，路过变形庭院(Transfiguration Courtyard)和桃金娘的洗手间(Myrtle Bathroom)来到石桥找到他们。发生剧情后接着就要学新的咒语了，战斗中按△为攻击咒语——昏昏倒地；○为防御咒语——盔甲护身，教学完毕后还要按照他们的说的顺序依次使用一次。学成后要回到黑魔法防御课课室上面的恩不里居教授的办公室(Umbridge's Office)，回程途中会有学生用魔法向哈利挑起事端，哈利要用刚才学到的咒语反击并击退他。来到恩不里居教授的办公室结束这节游戏。

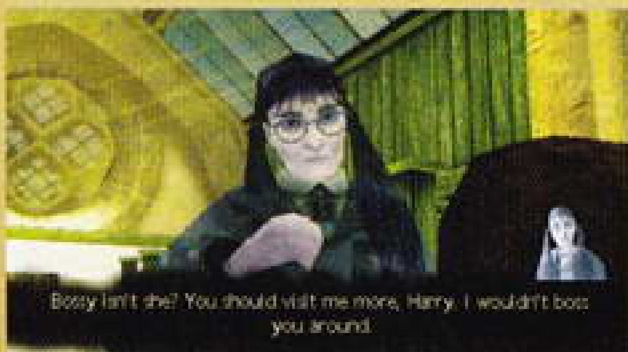


本节首先按着地图的指示前去图书馆找一本魔法书，来到后有其他学院的学生拦着不让哈利一行人进入，与图书馆前面的单独女学生对话后，她会要哈利帮忙把作业拿到变形课教室(Transfiguration)给她的朋友，变形课教室就在变形庭院的对面，到达后把作业给门口的学生就行了，返回后女学生为了报答哈利终于让她的同学让开了进图书馆的道路。进入后赫敏会走到我们要找的书的地方，所以只要跟着她就行了，但是找到书后问题也来了，书在书架最高的位置，按R的咒语锁定也够不着，所以要找一些能垫高脚的东西，使我们能对它使用咒语，在这个房间里有一张台和一个书架，都可以用咒语移动，连拖带拉地把它们摆放成下图这样的排列就可以用咒语够着那本书了，不过它还会自己转移两次位置，



只要用同样解决就行了。到最后书终于飞下来了，看了书后赫敏会提示说去桃金娘的洗手间练习新咒语。来到了赫敏会用得到的魔法书教我们新的咒语——火焰熊熊，对着烛台先按一下□键再长按○发动，连续点燃几个烛台后桃金娘会因为哈利骚扰到她而出来破口大骂。

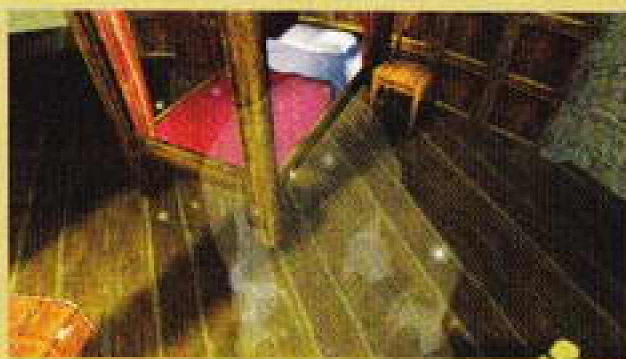
本节开始就要募集DA(邓布利多军)Meeting的成员了，一开始先按提示去药草课课室(Herbology)，在门口会遇到几个不友善的学生，解决掉后来到药草课课室门口，却发现这里的路已经被泛滥生长的魔法植物给占据了，正好内维尔(Neville)也在，大家一起协力用火焰熊熊解决掉这些植物。之后会触发剧情，直接来到有求必应屋(Room of Requirement)，在这里可以学到许多新的战斗咒语，和赫敏对话可以学到混乱咒和昏昏倒地加强版，和内维尔对话可以学到盔甲护身加强版，从今以后的咒语学习都会在这进行，前提是要找到会这种咒语的成员即可。



因为DA Meeting成员众多，而且有些是直接对话就能加入的，所以笔者在这里就只列出DA Meeting里的一些难点给大家参考：

1.在格兰芬多的公共休息室的女学生会让哈利去恩不里居教授的办公室拿一样东西，可是去到那麻烦就来了，竟然不能使用咒语，挡在办公室门口的两个学生怎么也不让开，只好另想办法了。回到格兰芬多的男生宿舍(Gryffindor Boy's Dormitory)调查地上的箱子,就可使用历代的人气宝物"隐形斗篷"了，再回到办公室就可后取得女学生想要的东西了。

2.图书馆里男孩的迷题是要捉一本会咬人的魔法书，先用之前拿魔法书的方法把它从高台赶下来，然后它回钻到另一侧的书架下面，使用悬浮咒把旁边拖鞋放它面前，它就会飞扑出来咬。把书交给他后他会要求哈利去医务室(Hospital Wing)一瓶药水给他，照做后他竟然还不满足，他还要求哈利去5F的走廊问问幽灵他本人是怎么死的，满足他这3个要求后他终于答应了。(他还敢不答应……)

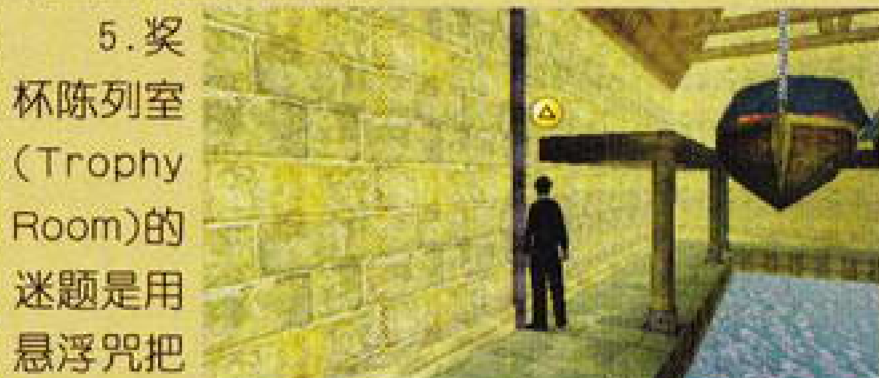


3.铺砌庭院(Paved Courtyard)拿相机的迷题是将桌子移到下图位置，然后顺着水馆往上爬，其中几个遇到不能过的地方就要停下来用修复如初咒语修复它，见到相机后用悬浮咒把它放在地上。



4.在船库(Boathouse)的要帮助佛雷德和乔治装卸货物，首先从船屋里水管爬上去，然后用咒语掀开两块帆布，再用咒语把递上来的箱子按大小放进船适当的空位里。之后最后一个地上箱子的要用火焰熊熊魔法点燃，才知道原来里面装的是烟花。

5.奖杯陈列室(Trophy Room)的迷题是用悬浮咒把地上的金杯和银杯放在相应的杯座上，再用修复如初咒语把玻璃给修好。



6.离学院最近的猫头鹰栖息地(Owlery)里的谜题是帮助秋(Cho)捉猫头鹰，首先上第一层楼梯，走到半路会有提示按△键沿墙缓慢前进，接近猫头鹰后它会逃走。接着第二层的时候也上同样做法，最后猫头鹰会飞到顶层的杆子上(真会折腾人)。记得在爬之前先用修复如初咒语把两根损坏的杆子修复。

因为篇幅有限，所以本篇流程只讲到这里，不过有了前面的解谜经验，相信接下来的挑战对于已经身为魔法师的你来说都不会造成太大阻碍了。(全文完)





这次推出的《哈利·波特与凤凰社》主要以电影版为蓝本，为我们讲述了一个充满奇幻色彩的魔法世界。除了在具体的操作上不同外，每个平台的游戏版本都基本沿用了电影的剧情。NDS版最大特色就要属它独特的魔法施放和小游戏操作了，充分利用了NDS的机能，更为玩家更增添了一份身临其境的感觉。

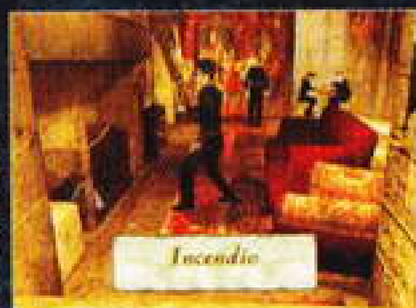
文 乌冬 编 软饼干 美编 澄香

NDS 哈利·波特与凤凰社
Harry Potter and the Order of the Phoenix
◆EA◆ACT◆2007年06月25日◆美版
◆1人◆512Mb◆29.99美元◆无对应周边

版本区别

虽然在游戏画面上NDS的表现一般，但是NDS版比起其他版本起来乐趣反而有增无减，原因就在于它独特的魔法系统，撇开其他部分不讲，如果说没清楚掌握清楚每种魔法的施放方法，游戏的剧情没法发展下去的，所以单是魔法部分就可以让玩家研究上一整天了，是游戏的精髓所在。

魔法施放



魔法施放一共分为两个部分——解谜和战斗。游戏中需要用到解谜魔法的地方并不多，而且大多数是为收集要素服务，解谜时画面会有提示，只要按照提示用触控笔画出相应的图案，再点下陆续出现的光标即可，根据游戏剧情的推进，后期的解谜难度也会相应加强，主要表现为光标增多和出现时间变短。





战斗魔法部分需要把NDS竖着放，这时右边会显示己方，左边显示对方，战斗为回合制，不管参与战斗的人有多少，一回合里只有一人能行动，轮到自己行动时先决定要攻击的目标，然后选择施放角色，再选择魔法，最后按提示把触控笔划向出现光标即可。根据魔法的威力不同，光标的数量也不同，而且有时最后一击会要求玩家画出提示的图案。

小游戏

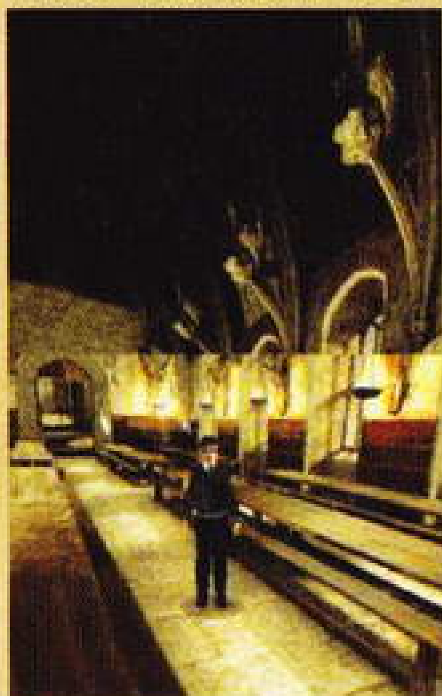
以下列出的为游戏里主要出现的小游戏，没有列出的会在流程里指出。

Potions	魔药课，根据上屏提示制作药剂，首先要把素材放进器皿里，中间还要吹气和按箭头方向搅拌等等，这些步骤都要在限定时间内做完。
Charms	魔咒课，限定时间内解谜魔法的连续使用。
Transfiguration	变形课，限定时间内把下屏给出图案的灰蒙处用触控笔涂掉，注意不要涂出界就行了。
Divination	占卜课，限定时间内把上屏水晶球里显示的物品在下屏找出一样的。
Astronomy	星像观察课，根据上屏的图案，限定时间内用触控笔把下屏对应的星星用线连起来完成图案。
Herbology	草药课，根据花盆出现数字，再点击相应的次数即可。
History of Magic	魔术历史，四选一的选择题，问题出自小说的内容，对于没看过原作或者语言不通的玩家有一定的难度，但是问题有重复性，并且选项的位置都是不变的，所以建议玩这个的时候拿纸笔记录下来，再逐一解答。
Exploding Snap	记忆游戏，玩家要在限定的时间能从下屏给出牌中记下它们的花色，并在盖上之后从上屏给出的牌里选出正确的。
Gobstone	弹珠游戏，玩家和对手要往上屏的靶里分别扔出5个球，越接近靶心得分越高，从内到外分别是10分、4分、2分、1分，但是掉进中间的洞不得分，最后以得分高的一方获胜。
Chocdate Frogs	识别青蛙游戏，游戏中会有青蛙从上屏跳下来，玩家所要做的就是在限定的时间内找出灰色和黑色的青蛙，点中白色的话会GAME OVER。

简单流程

游戏开始后哈利会身处公园，只要跟着表哥达力(Dudley)走，来到隧道后就会发生摄魂怪剧情。

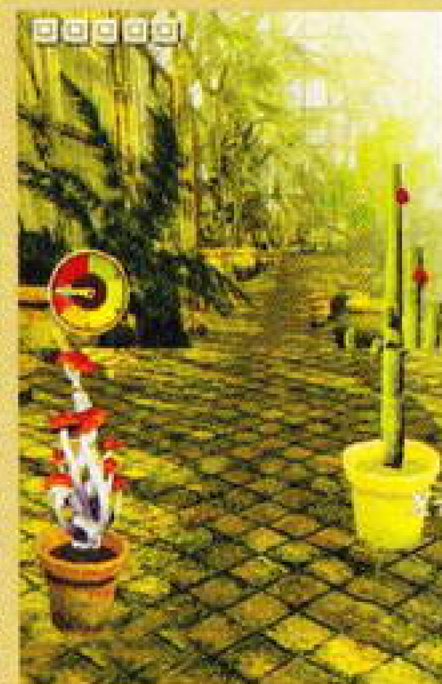
剧情过后跟小天狼星对话，可以在这里先熟悉一下解谜魔法的使用。来到二楼去找赫敏(Hermione)，帮她修补破碎的花瓶，接着来到三楼与罗恩对话，帮他找遗失的行李，分别在二楼和三楼的走廊，然后提示要找到罗恩的妹妹金妮(Ginny)，在最上层发现她被一张桌子困在房间里出不来，用魔法帮她解围。最后要找到弗雷德(Fred)和乔治(George)两兄弟，做家具的修复工作，地上的灰色碎片就是要修复的地方，修复完毕后发生剧情，本节结束。



来到学校后要做几件事，首先和罗恩对话，接着在公共休息室找到赫敏，大伙跟着箭头提示走到礼堂(Great Hall)参加新生欢迎会。欢迎会结束后回到寝室会有一个记忆游戏，完成后之后就要到地牢上魔药课(小游戏)，事后赫敏似乎对哈利的表现不是很满意。

剧情过后镜头再度回到公共休息室，和罗恩交谈后去先去找魁地奇的队长安吉利娜(Angelina)，在楼梯处的同学那获知她在医务室(Hospital Wing)，结果去到后她已经走了。帮助这里的学生在门口弹珠游戏中获胜又得知后安吉利娜在学校入口的广场。来到这里后发现马尔福(Malfoy)正在找安吉利娜的麻烦，接着要和马尔福三人用魔法决一胜负，建议逐一击破。胜利后赫敏会来找哈利去上课，路上会再次碰到不服输的马尔福，和赫敏轻松解决后来到黑魔法防御课(Defense Against the Dark Arts)课室上课，本节结束。

剧情结束后哈利要去找帕德玛(Padma)借书完成自己的作业，但找到她后她却先要求哈利他们先帮她完成她的变形课作业(小游戏)，成功借到书后哈利就可以去图书馆完成自己剩余的作业了。在路上还要帮桃金娘(Myrtle)把她住的厕所的洗手池给修好。来到图书馆的门前又碰到阴魂不散的马尔福三人，解决后来到图书馆，要玩小游戏魔术历史，然后去到黑魔法防御课课室发生剧情，会自动回到休息室，之后本节结束。



本节开始要先到张罗D A（邓布利多军）Meeting的事了，先根据箭头的提示去上魔咒课(小游戏)，剧情过后会提示要去植物园找内维尔(Neville)，途中遇到斯内普(Snape)教授，他叫哈利修复路上一个被破坏的盔甲，完成画像连星座小游戏后，它会告诉哈利盔甲碎片的位置，找到后再回画像这里用魔法把盔甲修复。来到植物园要帮内维尔做草药课的作业(小游戏)，之后发生剧情，来到有求必应屋(Room of Requirement)先点击中间的魔法书后就可以学到新的魔法或将自己的原有的魔法升级，方法和战斗差不多，全部完成后本节结束。

这一节有几个人要找，先到奖杯陈列室(Trophy Room)找安吉利娜，到达后发现路被桌子挡住了，使用魔法来到里面，再用魔法帮她把地上的奖杯和玻璃都复原。接着就要帮科林(Colin)拿回他的相机，路上马尔福会来找麻烦，解决后紧接着是两个小游戏——爬墙只要连续点击出现的提示就行了，平衡游戏要分别点击左右两侧让下方的指标保持在中间位置。最后去猫头鹰栖息地(Owlery)找到秋(Cho)，只要去到最上层把她的东西拿下来本节就完成了。之后回到公共休息室继续参加DA Meeting。



这节比较短，只要去图书馆找到帕德玛和帕瓦蒂(Parvati)并完成星像课的作业(小游戏)即可，紧接着还是DA Meeting。



本节一开始赫敏就匆忙跑来说海格(Hagrid)回来了，在去海格小屋(Hagrid's hut)的路上一处画像提示要去礼堂获得通行口令才能让哈利通过，在通过后又遇到马尔福他们，顺利解决后来到小屋，在这里没见到海格，反倒要帮同学进森林里喂夜骐(Thestral)，这里的小游戏有两个部分，首先要按照下屏最下方的提示喂食，再按找上屏给出的旋转方向在适当的位置抚摸夜骐。完成后海格自己跑来，跟着海格走一段路就会发生剧情。然后自动回到休息室进行DA Meeting，本节结束。

又是非常短的一节，只要要去麦格(Mcgonagall)教授那上变形课(小游戏)，接着就是DA Meeting。

这节只有一个任务，先去图书馆找帕德玛和帕瓦蒂，路上要经过一个画像，不过它会先要求哈利帮助一位赫奇帕奇(Hufflepuff)学院的学生才让他通过，于是我们先到旁边的医务室，正好有一位同学因为魔法而烦恼，在限定时间内对房间的病床演示一次后让她学会后哈利终于得到了画像的允许。到图书馆找到帕德玛和帕瓦蒂后，完成占卜课作业后就是D A Meeting了。

先按提示找到金妮，路上有一幅画像不能通过，要满足它的要求必须点燃这个区域的两个火盆。之后还要到麦格教授那进行变形课的学习(小游戏)。紧接着到图书馆和赫敏汇合，在变形庭院(Transfiguration Courtyard)找到石像对话，并按它的要求配药给它，之后根据箭头提示再前去找到另一尊石像，结果还是和马尔福扯上关系，二话不说解决之后就可以回图书馆找迪安(Dean)了，最后是DA Meeting。

这节要先去找雷德和乔治两兄弟。在礼堂门口找到他们后提示要去地牢调和魔药，一出门就在广场碰到了马尔福，不用说也是魔法相见了。解决之后在去地牢的路上发现路被杂物堵上了，先玩平衡游戏走到对面去把雕像用魔法修好，然后再回来把堵路的东西移走。药配好后赫敏会提示还要去恩不里居教授的办公室拿一样东西，不过拿之前还要回一趟寝室把隐形斗篷(Invisibility Cloak)给带上，刚走不久又要和马尔福战斗。到达办公室后需要玩一个类似爬墙的小游戏，将东西拿到后，就可找乔治兄弟了，再接着就是DA Meeting，结束后发生剧情。



剧情过后要跟斯内普教授学习锁心术(Occlumency)，这个小游戏所要做的就是不要让哈利这边的蓝色球过到对面，然后再把过界的所有黄色球消灭。学完后发生剧情，和小天狼对话，就要进行照料狮鹫的小游戏(玩法同前面的夜骐)，完成这个后紧接着还要学两次锁心术，学完后就是最后一次的DA Meeting。之后是剧情战斗，哈利在人少的状况下输了。



哈利恢复过来后要先去找海格，想不到刚到海格小屋门口，就碰到马尔福，这次可要报之前的一箭之仇。之后就要去礼堂进行两次考试了，考试内容都是小游戏，考试的中间还要跟斯内普教授学习最后一次的锁心术，所以这次的难度明显加大。考试结束后要去奖杯陈列室找乔治兄弟，之后根据他们的提示去钟楼外的庭院，在这与马尔福展开最后一次战斗，胜利后要玩小游戏爬上墙去取一个箱子，最后是剧情。

到这里就接近游戏的尾声了，剧情过后先要按照提示找到一样东西，找到后伏地魔(Voldemort)的手下也出现了，正邪不两立，马上开打吧，玩家在此一共要连续打五场，连续胜利后才能推进剧情，最后一战是邓不利多(Dumbledore)教授对伏地魔，一对一完全体现不出伏地魔有什么与众不同之处。战斗胜利后还要玩一次锁心术，不过这次的对象是伏地魔，难度相比之前那次来讲不大，胜利后迎来大结局，故事模式到此结束。

玩转PSP



PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

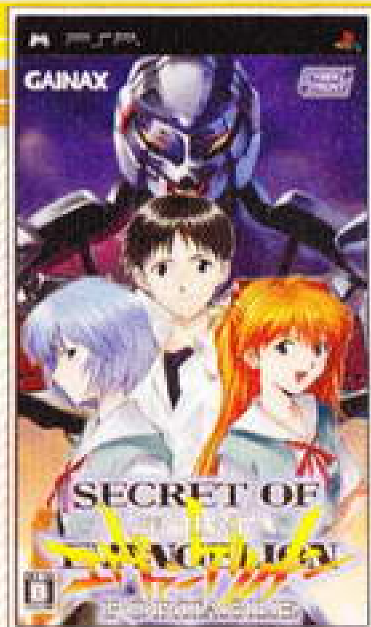
VOL.7

近来PSP业界可谓波澜重重，先是3.50版系统高破降级程序推出，然后Dark Alex又公开宣称将停止OE系统的开发，接着索尼在E3游戏展上发布了新型PSP……2007上半年来，PSP上发售的游戏日渐稀少，大作更没有几个，在NDSL的打压下颓势尽显。更多的用户则是将PSP当成MP4，甚至是模拟专用机。索尼在下半年能否挽回局面呢？相信好戏还在后头。

游戏破解

PSP游戏破解继续

近期PSP游戏Dump仍旧在低谷徘徊。被成功Dump的游戏均属于小品级，包括《中华雀士 天和牌娘 Remix》、《EVA的秘密 携带版》、《大棒球联盟》、《小鼠大厨》、《风火轮赛车》、《伟大的罗马战争》等，希望之后能有大作诞生。



Dark Alex放弃OE系统开发

3.50降级程序的闪电般推出着实让广大玩家欣喜了一把。不过，玩家们的高兴劲还没过去，Dark Alex却突然在7月2日正式宣布将停止OE系统的开发，并且远离PSP舞台。原因则是多方面的，一方面OE系统开发占用了Dark Alex太多时间，从而失去了一些东西；另一方面，Dark Alex非常怕威胁到自己个人安全，甚至被索尼起诉。由于消息是在Dark Alex个人网站（http://dark-alex.org）上发布，可信度非常高，可以排除某些人恶作剧所为。



而且在消息发布后几天，Dark Alex也更改了个人网站内容，网站上原有的PSP破解的相关信息不复存在，打开页面只能看到一个领带型的图片标志。

稍后的几天，网上各种传言不断。有消息说，Dark Alex将不会放出OE系统的源代码，这意味着如果有人想接手OE系统继续开发并不是一件容易的事情。还有消息说，Dark Alex的伙伴Mathieu仍在进行3.50 PRX固件的研究，3.50 OE系统的出现是迟早的事情。OE系统凭借强大的功能吸引了众多用户，国内销售的PSP中大部分都刷入了OE系统。Dark Alex的离去将是PSP破解界的一大损失，同时也让PSP破解的前景划上了更多问号。

3.51固件被解密

为了应对3.50系统的破解，索尼近期放出了3.51系统升级。但没隔几天，3.51固件就被成功解密。破解者们已经导出了所有的3.51系统的文件，3.51系统的加密方式与3.30一样，游戏引导方式也没有变更。但让人遗憾的是，地基打好了，却没有人来盖房，Dark Alex的缺席让3.51 OE系统的出炉变得遥遥无期。

3.50降级程序又出新版

3.50降级程序必须使用《Lumines》引导运行，由于6月末放出的降级程序必须使用欧版或者美版的《Lumines》UMD，让市面上本来就不多的该UMD游戏光碟迅速价格迅速水涨船高。在7月初，Noobz小组又放出了新版的降级程序，可以使用日版的《Lumines》，让大家又多了一个选择。日版的《Lumines》曾发售过两个版本，包括最初的货号为ULJS00005的产品以及后来的廉价版货号为ULJS19005的产品均能正常降级。

模拟器

Daedalus PSP新版公开

PSP上最好的N64模拟器Daedalus PSP于6月末发布R12版。新版修正了《黄金眼》、《超级马里奥64》、《耀西故事》等游戏运行时的错误，提升了浮点的兼容性，更正了手柄头部数据，提供自定义混合工具。



PSPDosBox新版推出

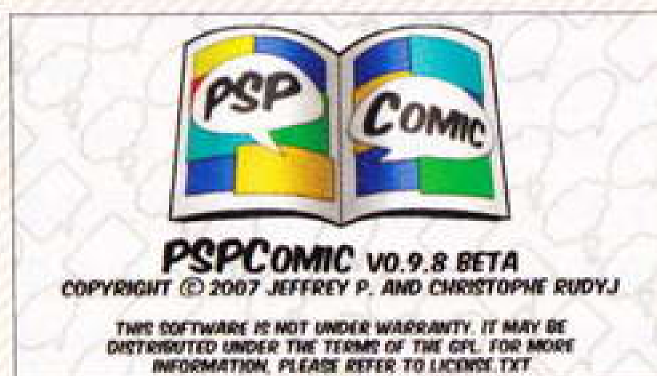
PSP上的DOS模拟器PSPDosBox于7月1日推出新版。新版修正了VGA游戏画面裂开的错误，同时按L、R、SELECT和方向键的下可以切换键盘模式。



自制软件

PSPComic新版发布

PSP上的漫画软件PSPComic于6月28日、6月30日发布V0.9.8 Beta、V0.9.8 Beta2两个新版。新版可以在菜单中显示当前打开漫画书的文件名和页码，放大时图片能固定位置，加入全屏显示模式，当载入漫画书时能自动载入书签，PNG图片的透明色能正常显示了，可以自动建立漫画文件夹，改变了电量测试方式，修复了内存溢出、菜单滚动等方面的错误。



PSPWebcam新版推出

索尼为PSP配的摄像头的确有趣，但接近400元的售价不是每位玩家都能承受的。而现在有了PSPWebcam这款软件，能让你在PSP上用电脑摄像头过一把照相瘾。7月2日，PSPWebcam发布了最新的V0.2版。新版加入图像比例设置，可以在4：3或者16：9两种尺寸中选择，但16：9的反应速度要慢一些，此外还加入了对NetHost的支持。使用时，我们要先用USB数据线将PSP同电脑连接起来，然后在电脑上运行PSPWebcam.exe客户端软件，PSP上运行PSPWC文件夹内的自制程序，稍后我们就能从PSP屏幕上看到电脑摄像头所摄入的图像。按□键可以拍照，照片会存到记忆棒GAME下的PHOTO目录内。

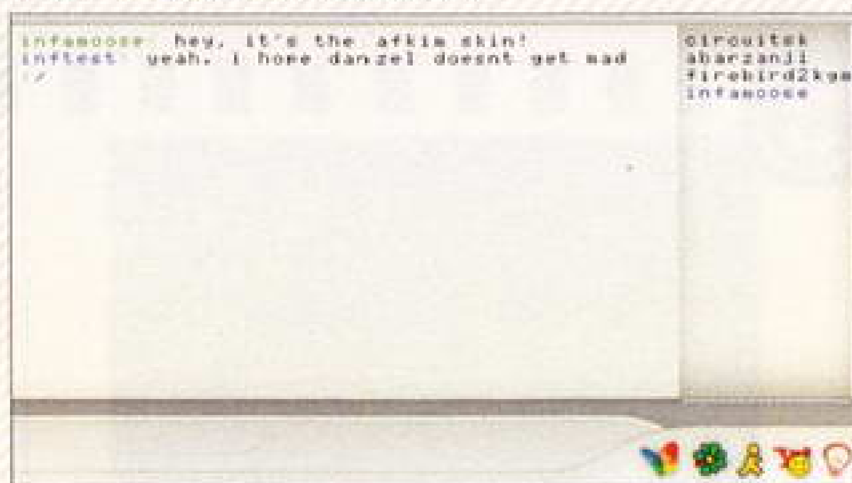
PSP filer 新版发布

PSP用文件管理器PSP filer于6月下旬发布V3.51版。新版可以删除只读文件，能播放48kbps码率以上、44.1Khz采样率以下的MP3，文件和文件夹用不同颜色表示，移动或者拷贝文件时选择confirm overwrite的cancel选项不会关闭拷贝对话框。



PSPcc 新版公开

PSP上的聊天软件PSPcc于6月下旬推出V1.0版。新版可以在不同网络中同时使用多个账户登陆，加入MP3播放功能并支持线控，有信息时会发出声音提醒，包含了三款皮肤。PSPcc的功能十分强大，可以兼容MSN、AIM、ICQ、Yahoo！、Gtalk等多种聊天软件，但并不支持国内的QQ。



PSPalm 新版发布

PSP上的PDA软件PSPalm于7月初发布V1.5版。新版加入设置选项，游戏支持双打，提升了图像效果，还修复了众多小错误。



同人游戏

《Halo：Genocide》新版公开

PSP上的2D版《光环》同人游戏《Halo：Genocide》于7月11日推出V1.2版。新版中玩家必须到达Pelican船才能结束关卡并被带往下一关，可以选择3种不同武器，武器子弹数有所增加，还修正了卷轴和敌军方面的错误。



《PSP Heretic》新版推出

PSP上的3D第一人称射击游戏《PSP Heretic》于7月10日发布V0.7版。新版加入武器更换系统，可以调节CPU频率，单人模式时可以使用金手指，修复了声音方面的错误。



软件学院

Personal Media Manager

软件名称：Personal Media Manager
最新版本：V2.94
软件作者：Curieux36
相关网站：http://www.psp-mediamanager.com

作为一台主打多媒体的机器，PSP兼容的文件格式非常繁多，这也让我们的PSP记忆棒成为一个大杂烩。Personal Media Manager（PMM）是一款电脑上的PSP文件管理器，利用它，我们可以很方便地管理PSP记忆棒内的音乐、视频、图片、游戏ISO等文件。PMM不仅提供了基本的传输功能，还可以对文件格式进行转换。

1



Personal Media Manager的作者是Curieux36，目前已经更新到了V2.94版。

2



从官方网站下载程序到电脑，双击install2.94US.exe文件安装程序。

3



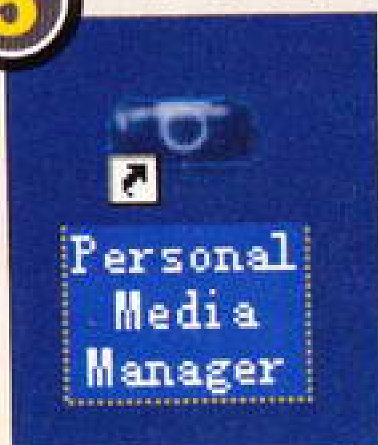
将PSP通过USB线连接到电脑。

4



打开PSP，进行系统界面，选择USB连接进入USB模式。

5



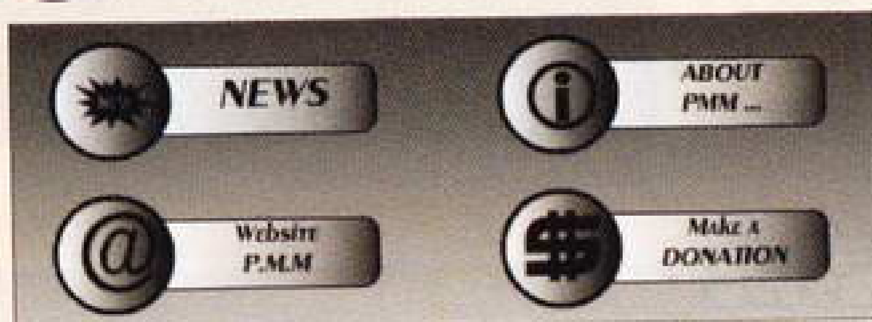
电脑桌面上双击PMM图标，运行程序。

6



PMM的程序界面十分简洁。右上方是程序LOGO，只是起到装饰作用。中间靠下的区域显示版本等相关信息。

7



按钮名称	功能
News	连接到网页查看PSP新闻
About PMM	显示软件相关信息
Website PMM	访问程序官方网站
Make A Donation	向开发者捐赠

右下方有四个按钮，均为程序提供的辅助功能。

8



左边的一排按钮才是PMM的重点所在，这里我们可以实现对PSP文件的各种管理，用鼠标单击按钮进入相应模块。

模块按钮名称	解释
Manage SaveGame	管理游戏存档
Manage MP3 and WMA	管理音乐文件
Manage Movies	管理视频文件
Manage Pictures	管理图片文件
Manage HomeBrews	管理自制软件
Manage ISO	管理游戏ISO
Manage PSXISO	管理PS游戏
Configure Path	默认路径设置

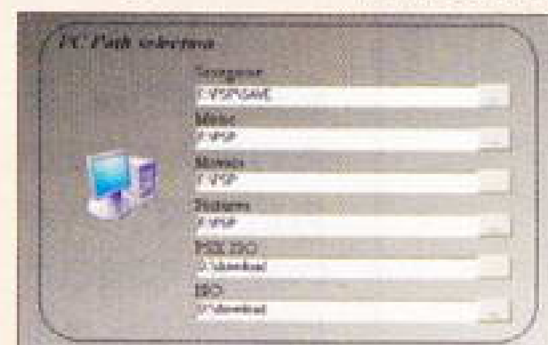
9



进入相应模块后，还会有一些常用功能按钮，提供拷贝、建立文件夹等功能。

常用功能按钮	解释
Copy to PC	文件拷贝到电脑硬盘
Copy to PSP	文件拷贝到记忆棒
New Directory	建立新文件夹 (New Dir)
Delete Directory	删除文件夹
Delete Selection (Delete the Notice Files)	删除选中文件
Select All	删除所有文件 (Select All Files)
Back	回到程序主界面

10 Configure Path 默认路径设置



①为方便操作，需要对电脑中存档、音乐、ISO等文件的路径进行设置。

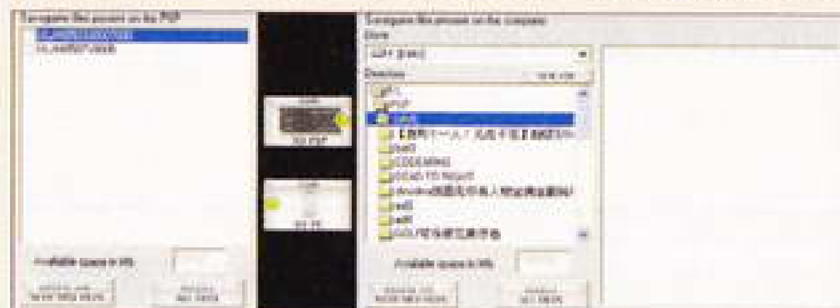


②还需要设置记忆棒所在盘符，通过Scan和Fromat能对记忆棒进行扫描和格式化的操作。



③点击Save按钮保存当前设置，点击Return返回到程序主界面。

11 Manage SaveGame 存档文件管理



① PMM会将记忆棒中以及硬盘选定目录内所有游戏存档文件罗列出来。点击Copy to PC按钮可以将PSP记忆棒中的存档文件备份到电脑硬盘选中的文件夹内。点击Copy to PSP按钮可以将硬盘上选中的存档文件拷贝到记忆棒的PSP\SAVEDATA目录中。

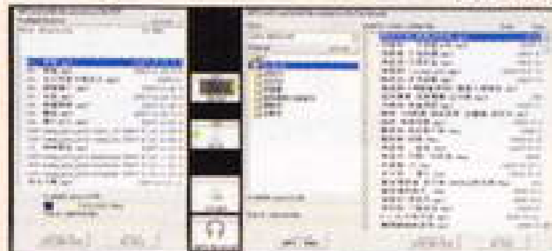


②选中存档后，会显示存档文件的图标和背景图片，点击旁边的Replace Image of The Gmae可以对图片进行更换。



③点击Upload Save Game按钮可以将选中的存档上传到软件官方服务器中，点击Download Save Gmae按钮则可以从服务器中下载游戏存档。

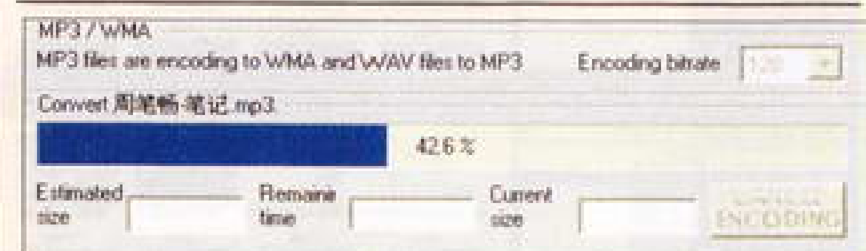
12 Manage MP3 and WMA 音乐文件管理



①左边窗口显示记忆棒PSP\MUSIC目录下的音乐文件，右边窗口则显示电脑硬盘中的音乐文件。点击Copy to PC按钮可以将PSP记忆棒中的音乐传输到电脑硬盘选中的文件夹内。点击Copy to PSP按钮可以将硬盘上选中的音乐文件拷贝到记忆棒的PSP\MUSIC目录中。



②PSP可以播放MP3和WMA格式的音乐，为方便用户，PMM提供了音乐格式转换功能。点击Convert MP3/WMA会弹出音乐转换对话框。选中要转换的音乐文件，再选择码率，点击Encoding按钮即可开始转换。



③如果选中的是WAV格式会转为MP3格式，选中的是MP3格式文件则会转为体积更为小巧的WMA格式。



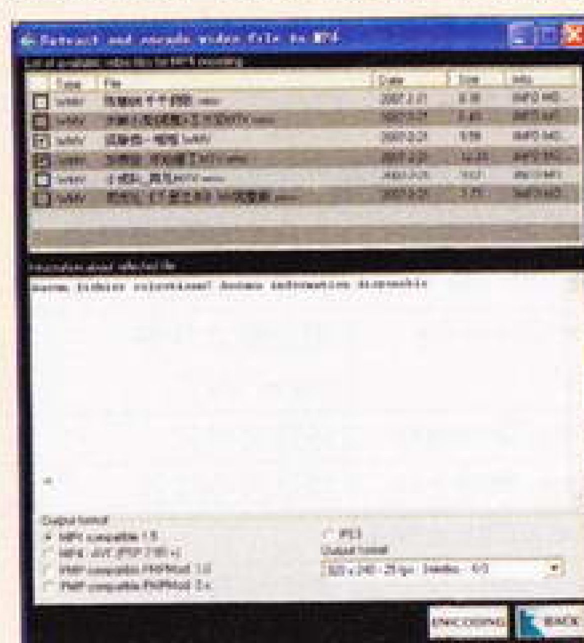
④通过PMM也可以将CD中的歌曲抓取下来，转化为MP3等格式的音乐，放到PSP上聆听。点击CD RIPP按钮进入转换界面，可以选择转化为WAV、MP3或者WMA格式中的一种，点击Encoding按钮开始转换。

13 Manage Movies 管理视频文件



①上方显示记忆棒内的视频，下方则显示电脑硬盘内的视频。点击Copy to PC按钮可以将PSP记忆棒中的视频文件传输到电脑硬盘内。同样，点击Copy to PSP按钮可以将硬盘上选中的音视频文件拷贝到记忆棒的指定目录中。

③PMM同样提供了视频文件转换功能，点击Converison Video EN MP4/PMP按钮会弹出转换窗口。PMM将WMV、AVI等格式的视频转换为PSP可以播放的MP4、MP4、AVC、PMP1、PMP2格式的视频，另外通过右下角的下拉菜单还能对视频分辨率和FPS进行调节。点击Encoding按钮开始转换。





②PMM会自动搜索电脑中的所有视频，并会生成缩略图，方便浏览。点击视频上的绿色播放按钮则可以调用播放器播放视频。



④转换时会显示进度条，点击Cancel Encoding可以取消转换。

14 Manage Pictures 管理图片文件



①进入Manage Pictures模块，上方显示记忆棒PSP\PHOTO目录内的图片，下方则显示硬盘内的图片。



Preserve original size

Convert to PSP size : 480 * 272

Convert to PSP size : preserve the ratio

OK

②点击Copy to PSP按钮可以将硬盘上选中的图片文件拷贝到记忆棒的PSP\PHOTO目录中。PMM可以对图片进行自动转换，以便更好地适应PSP的屏幕。

英文	中文
Preserve Orriginal Size	保持图片原始尺寸
Convert to PSP Size：480 × 272	将图片转换为PSP标准分辨率
Convert to PSP：Preserve the Ratio	将图片转换为PSP标准分辨率但保持比例

15 Manage HomeBrews 管理自制软件

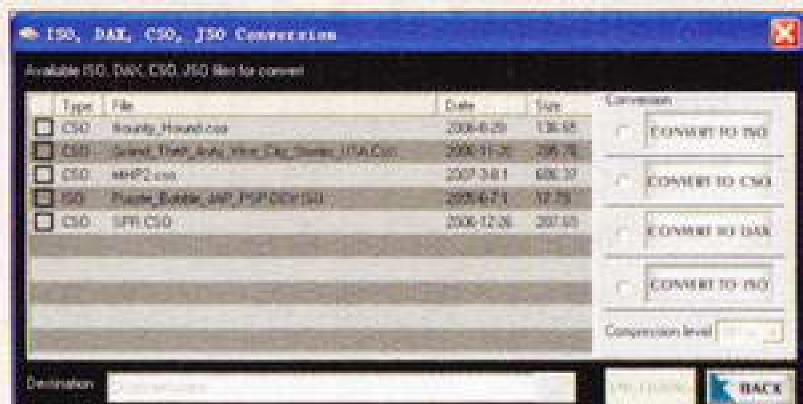
通过Manage HomeBrews模块，可以查看记忆棒中的所有自制软件，包括软件的名称、图标以及目录。另外还能将软件从GAME目录拷贝到GAME150目录中。



16 Manage ISO 管理游戏ISO



①PMM的Manage ISO功能不仅能识别普通的ISO还能识别CSO、JSO等压缩格式的ISO。左边显示PSP记忆棒内的ISO文件，右边则显示硬盘的ISO文件。同样为点击Copy to PC按钮PSP记忆棒中的ISO传输到电脑硬盘选中的文件夹内，点击Copy to PSP按钮将硬盘上ISO拷贝到记忆棒内。



② PMM提供了ISO压缩功能。点击Convert CSO/DAX/JSO按钮，在弹出的对话框中，可以在ISO、CSO、DAX、JSO之间进行格式互转。下拉菜单中可以选择压缩比率。点击Encoding按钮开始转换。

17 Manage PSXISO 管理PS游戏



PMM提供了对PS模拟游戏的管理，不过功能相对要简单。进入Manage PSXISO模块后，上方显示记忆棒内的PS游戏，下方显示硬盘内的PS游戏。我们只能通过Copy to PC和Copy to PSP对PS游戏在电脑和记忆棒之间进行传输，并不能将PS原始ISO打包成为模拟器文件。

PMM可谓是集大成的一款软件，架起了PSP和电脑间沟通的桥梁。如果你还在未记忆棒内繁多的软件而发愁，那就快试试PMM吧。

TIPS 使用小技巧

①首次使用PMM前要通过Configure Path设置默认文件夹。建议大家在电脑硬盘上按PSP记忆棒内的结构设置文件夹，比如在硬盘上建立一个PSP目录，再依次建立GAME、PHOTO等文件夹，方便文件的管理和备份。

②通过PMM传输图片和视频文件时，选中的电脑硬盘目录内的文件数目不要过多。PMM会对目录内的图片和视频文件进行搜索，如果数量过多，会占用电脑大量内存，从而导致系统缓慢甚至死机。

最近笔者的PSP出现了奇异现象，从1.5升为3.400E后黑屏，格式化Flash1内存，重新降为1.5版再次升级均无法解决问题。后来才发现是记忆棒中插件的问题，虽然在OE安全模式下，已经将插件关闭，但OE启动时仍会检查插件所以会出错。将记忆棒中的插件删除后，一切正常。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/68/psp68.zip。

玩转NDS

文 小超
编 米格

NDS软件学院 VOL.7

暑假终于来了，在这漫长的假期里，大家可不要只顾着玩游戏，而忽视其他事情哦。带上心爱的NDSL，出去游览一下祖国的大好河山，是不是很有意义呢？下面先来看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

No$gba 新版推出



电脑上最好的NDS模拟器No$gba于7月1日推出V2.4c版。新版加强对eReader的模拟，可以读取单个或多个RAW、BIN格式的文件，升级了magicflr.zip文件；改变了NDS模式中的小游戏画面尺寸，从240×160像素改为256×192像素。新版的模拟效果又有所增强，已经可以运行《塞尔达传说　幻影沙漏》、《富豪街DS》、《变形金刚》等新游戏。No$gba的配置也相对简单了很多，只要用户下载名为no$gba.exe主程序即可载入ROM并运行，不需要Bios文件也不需要转换ROM。如果游戏出现开头画面而无法正常进入，则往往和存档类型设置不正确有关。

iDeas 新版发布

电脑上的NDS模拟器iDeas于7月2日、3日发布V1.0.1.7、V1.0.1.7a两个新版。V1.0.1.7版加入金手指功能，支持ELF格式的ROM，增加窗口0、1的渲染，修复了纹理管理、插件管理以及画面旋转后触摸屏的定位错误。V1.0.1.7a则修正了不能存档的问题。金手指功能只支持Action Repaly DS的金手指代码，可以通过Options菜单下的Cheats选项载入CHT格式的金手指文件。新版还分别对应V1.0.0.2版的声音插件和V1.0.0.1版的AVI录制视频插件。声音插件加入音量调节功能，修复了重新计算采样频率的错误。AVI录制视频插件则支持对AVI视频的压缩。我们能够通过File菜单下的Properties选项对插件功能进行设置。



NeonDS 新版公开

继儿童节发布V0.0.4版后，国产电脑用NDS模拟器NeonDS又于6月30日推出V0.0.5版。新版修正了2D显示错误以及DMA模拟时序，提高了模拟速度，增强了游戏兼容性，并支持2Mbbit Flash存档。新版能够运行的游戏有所增加，包括《超级机器人大战W》、《不可思议的迷宫 风来之西林DS》、《右脑达人 爽解！找茬博物馆2》、《逆转裁判4》、《Konami街机合集》等等。但游戏的模拟效果仍旧一般，运行速度缓慢，有些游戏的贴图错误严重，甚至标题后直接黑屏。不过作为新兴模拟器，能在这么短时间内取得如此大的突破已经非常不错。



Lameboy DS 新版推出在即

NDS上的GB模拟器Lameboy DS又有新消息放出。目前作者正在开发新版，并将会尽快放出。新版将在细节功能上下功夫，用户可以自定义黑白GB游戏的色彩，支持SGB游戏的边框显示，并且还将加入双重线性过滤显示效果，增加对通讯端口和红外线端口的支持。

ScummVM DS 新版推出

NDS上使用的老式电脑游戏模拟器ScummVM DS于6月末推出V0.10.0 beta1版。新版加入对AGI,、CINE、SAGA引擎的支持，增加显示鼠标箭头选项，键盘完全支持AGI游戏的单词。

NDSMail 新版公开

NDS上的电子邮件软件NDSMail于7月8日推出V0.58版。新版加入地址簿，修复了SMTP邮件发送错误，连接时可以输入密码，更改了用户界面，HTTP模块能自动转换URL代码。

软件学院

OfflineList

软件名称：	OfflineList
最新版本：	V0.73 beta2
软件作者：	Replouf66
相关网站：	http://offlinelist.free.fr

NDS发售两年多来，已经出品了上千款游戏。游戏ROM数量如此巨大，当然得有好的ROM管理软件来管理。OfflineList是一款专业级的ROM管理软件，作者是Replouf66。OfflineList能够导入不同机种的ROM数据库，可以用来管理GBC、GBA、NDS ROM，甚至还有PSP ISO。这里，我们用图文并茂的方式给大家介绍OfflineList，让大家硬盘里的NDS ROM规整起来。

1



OfflineList的最新版是V0.7.3 beta 2，在官方网站(http://offlinelist.free.fr/files/OfflineList_0.7.3_beta2.zip)可以下载到。目前提供的为绿色版，不需要安装，我们只要下载软件包，然后解压缩即可。

2



双击软件目录内的OfflineList.exe，OfflineList开始运行。



3

OfflineList支持英文、法文、日文、中文、德文等多国语言，默认为英文菜单，我们选择Language菜单下的中文简体选项即可将菜单语言变为中文。



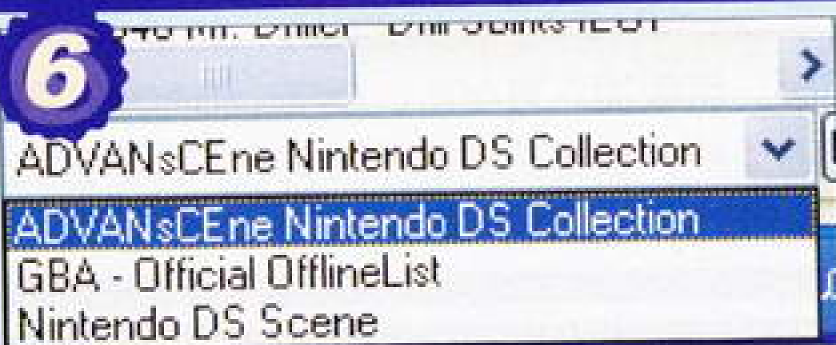
4

OfflineList可以导入不同机种的ROM数据库，如果没有NDS ROM数据的话，我们可以点击左下角的DAT按钮导入。



5

出现的数据库管理对话框中，点击导入按钮，选中数据文件后点击打开，即可导入对话框。点击删除按钮可以删除相应数据库，注意硬盘中的数据库原始文件也会被删除。点击关闭按钮，关闭数据库管理对话框。



6

通过左下角的下拉菜单，我们可以选择不同机种的ROM数据库。

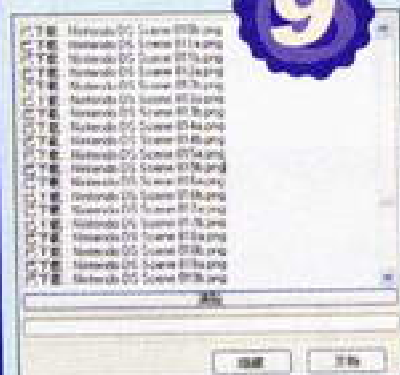
7

选择好ROM数据库后，OfflineList显示的只是原始信息，也没有图片。但NDS上经常会出新游戏，OfflineList提供了在线更新功能，让ROM数据库时刻保持最新。我们可以通过点击工具菜单下的在线更新选项进行更新。



8

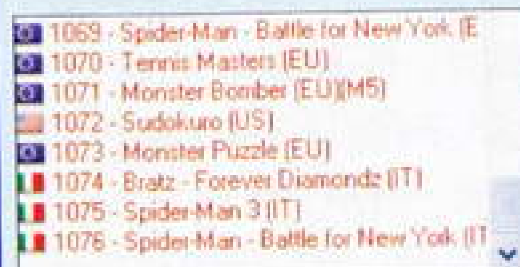
弹出的在线更新对话框中，将更新数据库、更新图像、下载缺少的图像三个选项全部选中，然后选择需要更新的数据库。



9

点击开始，即可进行数据更新。OfflineList将会通过网络从服务器下载最新的ROM列表，以及游戏图片。图片文件会存放在软件imgs目录下，图片文件比较大，要注意硬盘的剩余空间。

10



升级完毕后，我们就能通过OfflineList查看NDS ROM的详细信息了。所有ROM以编号依次排列，编号前的标志表示游戏的发行国家，编号后为游戏的英文游戏名。



11

点击左侧的ROM列表中的具体游戏，右侧会显示选中游戏的图片以及ROM英文名称、编号、发行国家、存档类型、语言等多种信息。

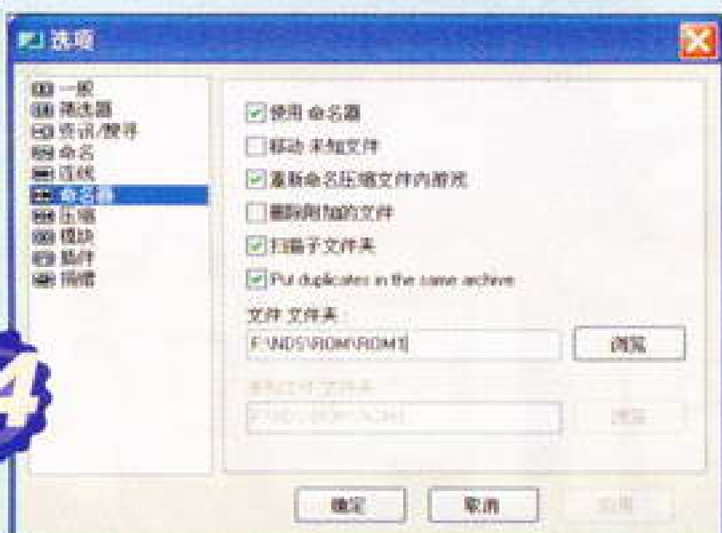


12

OfflineList提供了强大的搜索功能。在搜索对话框中输入ROM编号或者游戏名即可显示对应的ROM。另外还可以对ROM的发行国家、发行厂商等搜索条件进行限定。

13

OfflineList能够对ZIP或者7Z压缩格式的NDS ROM进行管理。首先要将NDS ROM统一放到同一文件夹内，然后选择工具中的选项。



14

选项对话框中选择命名器。选择使用命名器，然后将文件文件夹设置为放置NDS ROM的目录。如果选择了移动未知文件，还需要设置未知文件的存档路径，OfflineList将会把不符合规范的NDS ROM自动移动到该文件夹内。



16

列表中会以不同颜色来表示游戏的状态。默认情况下，持有的游戏用绿色表示、缺少的游戏用红色表示、错名的游戏用黄色表示。我们也可以通过工具下的选项菜单中的一般选项卡来定义个性颜色。



18

相比较于ZIP格式，7Z格式更加节省硬盘空间。我们可以在工具下的选项菜单下的压缩选项卡将压缩格式调整为7Z。然后再选择文件菜单下的重新压缩文件选项即可将ROM文件重新压缩为7Z格式。

请稍候...
资料扫描中：
变形金刚.nds
取消

15

点击确定按钮，OfflineList会自动搜索设定目录下的NDS ROM文件。

文件 查看 工具 插件
检测文件
重新压缩文件
删除附加的文件
刷新列表 F5
重新命名文件 F8
Fix archive F9
加入文件 F12

17

下载了新游戏，可以通过文件菜单下的检测文件对游戏进行重新检测。OfflineList也支持自动重命名，点击重新命名文件可以ROM名称改为OfflineList内数据库的正式名称。



19

在工具下的选项菜单中，我们还可以对插件、搜索选项等功能进行设置。



OfflineList管理NDS ROM变得便捷起来，玩家能够明了地查看所有NDS游戏的信息以及自己所拥有的游戏。如果你是ROM收集狂人，有了OfflineList，收集全部NDS ROM不再是难事。

TIPS 在线更新

OfflineList能够方便的导入ROM数据库，但数据库总有过时的时候，因为游戏总是不断地推陈出新。在线更新功能就显得非常重要了。但并非所有的数据库都支持在线更新，推荐使用ADVANsCEne网站提供的NDS ROM数据库，不仅信息齐全，而且可以更新ROM列表和图片，下载地址为http://www.advanscene.com/offline/datas/ADVANsCEne_NDS.zip。ADVANsCEne服务器在国外，提供的在线功能需要通过代理服务器才能正常使用。大家可以在OfflineList工具下选项菜单栏中的连项选项卡中，输入代理服务器信息，其中IP地址为165.228.128.11，端口号为80，填好后即可进行在线更新。因为代理服务器有时效性，如果发生无法连接的现象，大家可以去专业的代理服务器网站Nfan(http://daili.nfan.org)，查询新代理服务器的IP地址。

最近NDS上的中文游戏真是多，《逆转裁判4》还在进行，《塞尔达传说 幻影沙漏》中文版又来了。让人不得不佩服国内汉化小组的速度。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/68/nds68.zip，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

VOL.13

文 小超
编 米格

进入暑期，烧录卡业反倒沉寂起来，不知整个暑期是否都要在安静中度过。下面一起看看近期的烧录卡新闻。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3新版烧录软件推出



Gbalpha于7月10日推出M3烧录卡用电脑端烧录程序M3 Game Manager的V34b版。新版更新了游戏转换引擎，可以自动识别新架构的NDS游戏ROM，转换兼容性进一步提升；修正了《模拟城市DS》日版、美版和《星神》美版无法运行的问题，现在可以用快速载入进行游戏；解决了《洛克人ZX》欧版不能存档和《蜘蛛侠3》西班牙版不能软复位的错误。一指通智能库更新到NDS第1208号ROM，在此之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。G6用烧录软件U-DISK Manager也于同日推出V4.8b版，更新内容同M3 Game Manager。

M3DSR国内推迟发售



继G6DSR（G6DS Real）在国外发售以后，它的同胞兄弟M3DSR（M3DS Real）也将于最近正式登场，不过仍是在国外发售，与国内用户无缘。至于这两款新产品何时在国内上市，Gbalpha官方表示仍没有最后确定，发售时间估计得推迟到暑期以后。仍旧期待这两款产品的朋友恐怕还要再耐心等上几个月，实在不行就只能高价购买国外版解渴了。不过M3DSR在国内的售价终于有了些眉目，将会同M3DSS一样，同为198元。目前国内烧录卡竞争越发激烈，价格战仍在持续，但在国外市场，烧录卡仍维持在比较高的价位上。Gbalpha转战国外未尝不是明智之举。而如果国内率先上市则会影响国外销售的定价以及利润，相信这也是国内M3DSR推迟发售的主要原因。

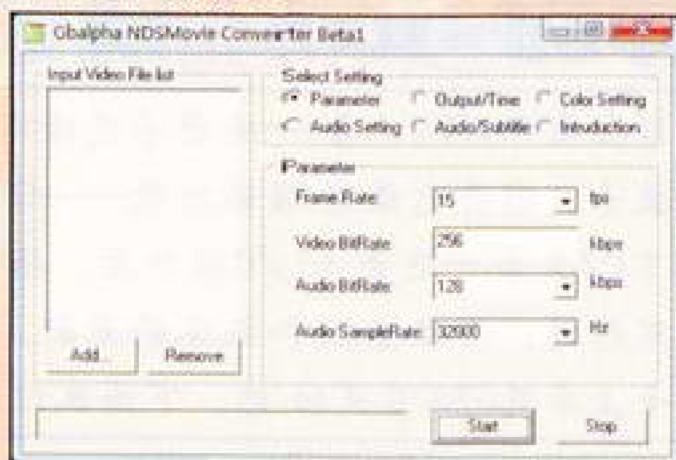
Gbalpha将M3DSR定位为M3DSS的后继产品，而不是竞争对手，在M3DSR推出后，M3DSS将会逐渐淡出市场。Gbalpha希望，配合影音魔力盒下载服务的推出以及低廉的售价，让后期上市的Slot1新品G6DSR和M3DSR在上市之初就能够在市场上占有绝对优势，并取代现有的Gbalpha生产的Slot1产品。

M3DSS销售满堂红

作为Gbalpha的首款Slot1槽烧录卡产品，M3DSS推出以来受到众多用户的追捧。根据Gbalpha提供的数据，M3DSS自2006年12月至2007年6月底，全球销售量达到了惊人的32万套。M3DSS主攻国外市场，主要销量都集中在国外，国内销量寥寥无几。但与M3DSS同样功能的R4却在国内市场一路高歌，大约卖出了10万套之多。

DSM视频转换软件即将出炉

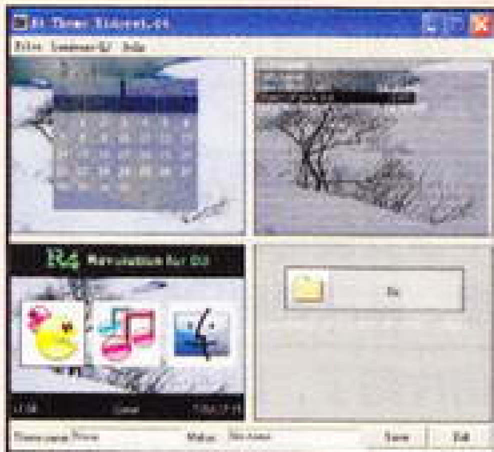
Gbalpha改进的NDS专用DSM视频格式有着更高的清晰度和流畅度，播放效果极好。但因为种种原因，Gbalpha一直没有放出DSM视频的转换软件，用户只能通过影音魔力盒来下载DSM视频。但影音魔力盒提供的多为动画片，而更多用户则希望看到DSM格式的电影、电视剧。为了满足广大用户的需求，Gbalpha将会在暑假期间放出DSM视频转换软件，让用户可以在电脑上转换自己喜欢的视频文件。DSM转换软件的特点是编辑功能很强，用户可以通过转换软件实现画中画、画外画的特效，以及各种剪辑效果。



R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS主题编辑器推出



由NDSBBS网友65601528开发的R4DS用主题编辑器于6月下旬发布第一个版本V1.0。此后不长的时间内，作者接连发布了V1.01、V1.02、V1.03、V1.04等多个版本。利用主题编辑器，用户可以很方便的对R4DS主题进行更改。软件采用可视化设计，用户可以选择不同的图片作为背景，也能更改字体颜色，甚至还可以对导入的图片进行编辑，包括加入文字和小图标等。软件支持多语言显示，可以选择中文简体、中文繁体、英文、日文四种不同的语言。注意，软件需要VB组件库才能运行，如果无法运行，将软件包内自带的comdlg32.ocx文件拷贝到系统安装盘的windows\system32目录下即可。

NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard新内核发布

Superdslink于6月19日发布Ncard用U盘版本V1.44、菜单版本V2.50内核。新版修正了《最终幻想Ⅲ》欧版游戏中复位回到菜单后死机的问题，修复了菜单版本V2.47因为ECC纠错引起的《我们的太阳 强哥&撒巴塔》日版、欧版白屏的错误。如果用户原来的U盘版本为V1.43，则升级到U盘版本V1.44不需要格式化内存。



MK

厂商网站：http://www.neoflash.com

MK-R6金版、银版发布

国外的NeoFlash最近发布了烧录卡新品MK-R6的详细信息。MK-R6将分为金版、银版两个版本来发售。MK-R6和之前推出的MK6在性能上非常相似，不过MK6是内置闪存，MK-R6则支持TF卡扩展。MK-R6金、银两个版本还内建引导功能，无需转换软件可以直接拷贝ROM到TF卡内，是真正的"三免"烧录卡。另外，还支持NDSL的亮度调节和自动休眠功能。不过，两个版本也有区别，除了外壳标签上的不同外，金版多了感应功能，内建陀螺仪感应器，支持X、Y、Z三轴的加速感应。



文 寰仔 编 米格

EZ三合一功能再拓展——让你的Slot1烧录卡也能玩GBA游戏！

自上次评测EZ三合一烧录卡已经有4个多月了。四个月前的EZ三合一只能算是EZ5的一块扩展卡，因为它最有用的功能——GBA游戏烧录那时还只能配合EZ5来使用。而在EZflash公开了EZ三合一烧录卡I/O接口后，很快就有许多自制软件作者加入了EZ三合一扩展功能的开发行列，而经过数个版本的更新，目前使用这些软件EZ三合一已经能够配合各种Slot1烧录卡上实现GBA游戏功能。下面我们就来看看如何让EZ三合一在Slot1烧录卡上使用吧。

介绍

在进行详细操作步骤的说明前，我们还是先来介绍一下EZ三合一。它采用256Mb NorFlash为主存储空间，辅助以2Mb SRAM作为GBA游戏存档芯片，并且拥有128Mb的PSRAM，作为《NDS浏览器》的内存扩展卡使用的同时还能作为GBA ROM缓存来支持高速载入小于128Mb的GBA ROM。由于EZ三合一采用了标准的《NDS浏览器》内存扩展卡 I/O接口，因此实现扩展卡功能非常简单，只要将《NDS浏览器》的CLEAN ROM直接拷贝到Slot1烧录卡载体上运行，就能自动将EZ三合一识别为内存扩展卡。卡带内部还有一个微型马达用来完成震动功能，虽然没有官方震动卡支持左右震动那么专业，但同样采用了标准震动卡I/O接口，因此在Slot1烧录卡上启动带有震动功能的游戏CLEAN ROM，就可以在游戏中享受震动功能了。不过如果想要调节震动强度，就需要使用我们今天要介绍的小软件了。

软件介绍

EZ三合一实现GBA烧录功能是必须配合Slot1烧录卡完成的。整个过程首先是将GBA CLEAN ROM和烧录用的小软件拷贝到Slot1烧录卡存储空间上，其中Ncard之类的内存储烧录卡需要连接电脑拷贝到烧录卡内，而M3DSS、R4、EZ5等采用microSD卡作为外存储芯片的烧录卡则直接将microSD卡通过读卡器连接电脑完成拷贝过程即可。然后我们就需要插好Slot1烧录卡以及EZ三合一打开NDS，在Slot1烧录卡界面执行小软件，通过它将GBA ROM传送到EZ三合一烧录卡上。对于大于128Mb的GBA ROM，我们只能传送到NorFlash中，NorFlash写入速度慢读取速度快，而且关机后也不会丢失内容，可以实现一次写入而多次运行的目的，但是一旦需要更新写入别的ROM，就会因为写入速度慢而要等待片刻了，因此适合于容量过大或是经常要玩的游戏。而小于128Mb的ROM文件，我们可以传送到128Mb的PSRAM下，因为PSRAM读写速度都非常快，因此可以实现快速载入的目的，适合于小且偶尔玩几次的GBA游戏。小软件除了向EZ三合一写入ROM外，另一个功能就是负责管理三合一2Mb SRAM存档芯片中的存档，在游戏开始前从Slot1烧录卡存储芯片上载入存档备份文件，游戏完毕后将存档再备份到Slot1烧录卡存储芯片上。只要有了这些功能就能够配合Slot1烧录卡完美运行GBA游戏了。目前能够实现这些功能的软件推荐的有两款，一款是GBALdr，另一款是3in1 ExpPack Tool，两款软件相比，3in1 ExpPack Tool功能更加强大也更易用一些，因此我们下面就以3in1 ExpPack Tool配合R4使用为例来介绍这款软件的使用。

3in1 ExpPack Tool详细指南

❶首先我们上网下载3in1 ExpPack Tool最新的V1.9版，下载地址为：http://konsolenprofis.de/downloads/download.php?id=1695，点网页下方巨大的DOWNLOAD即可下载。软件压缩后只有210KB，下载过程很快就能完成。

❷ 将microSD卡插入读卡器连接电脑。解压程序压缩包，将3in1_ExpPack_Tool.nds拷贝到microSD卡根目录下，如果你使用的不是R4，还需先用DLDI补丁程序打上自己烧录卡的补丁，再拷贝到microSD卡上。在microSD卡下创建GBA文件夹，将GBA ROM文件拷贝到这个文件夹下，另外再在这里创建一个名为SAVE的文件夹。这里需要注意，使用3in1 ExpPack Tool并不能直接支持EEPROM、512Kb Flash和1Mb Flash存档格式的GBA CLEAN ROM，遇到这些游戏或是无法存档的游戏，则需要先用EZ4Client程序对ROM文件进行转换。



❸ 将microSD卡插入R4内，将R4和EZ三合一插入NDSL后开机，运行3in1 ExpPack Tool。程序会自动识别到名为GBA文件夹，让我们在上屏浏览GBA ROM文件。程序内置了英语和日语两种语言，当你的NDS主机设定语言为日语时程序则显示日语界面，当NDS主机设置语言为日语以外的其他语言时程序则显示英文界面。



❹ 3in1 ExpPack Tool共有3种模式，可以通过L、R键进行模式切换，首先我们来说明一下PSRAM模式。PSRAM模式可以直接运行小于128Mb（即上屏文件信息显示容量小于16MB）的SRAM、EEPROM和512kbit Flash存档格式ROM，关机后PSRAM区域会被清空，因此每次关机后再开机都需要重新载入ROM。下屏显示分为三个区域：

①当前上屏光标选中的游戏信息。

②目前SRAM中的游戏存档。

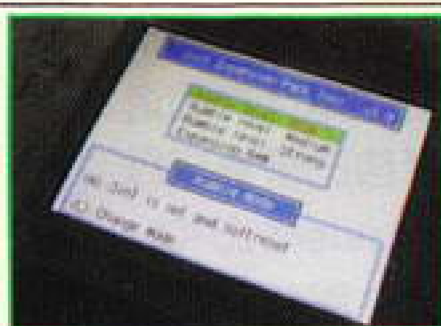
③PSRAM模式的使用说明，选中ROM文件后按A键载入游戏及对应存档并运行，按B键备份SRAM中的存档文件到SAVE文件夹下，按X键将2Mb SRAM全部备份到SRAM.bin文件，按Y键将备份的SRAM.bin还原到SRAM中。





❺ NOR模式可以直接运行128Mb以上的使用1Mb Flash存档的GBA ROM文件，由于Norflash断电后也不会丢失数据，因此关机后重启也能直接运行上次载入Norflash的游戏，而无须再载入。此模式下屏依旧有当前上屏光标选中的游戏信息和目前SRAM中的游戏存档的显示区域，而最下方则变成NOR模式的操作说明。按A键将游戏写入Norflash，按X键启动已经写入Norflash的游戏，按B键将存档备份到SAVE文件夹下，按Y键载入已经备份的存档文件。

Rumble模式用来设定EZ三合一作为扩展卡时的功能，在这里我们可以设定震动强度（Rumble level），有弱（Weak）、中（Medium）、强（Strong）三种强度可以选择，或是将EZ三合一设定为《NDS浏览器》专用内存扩展卡。选择需要设定的选项后按A键会保存设定并退出3in1 ExpPack Tool。



总结



使用3in1 ExpPack Tool用EZ三合一玩GBA游戏还是非常方便的，程序会自动备份存档，因此使用时实际上只需选择ROM运行即可。EZ三合一对于GBA游戏ROM的兼容性也非常好，不论汉化游戏还是修改过的ROM都能很好地运行，有问题的话只需用EZ4Client转换一下即可，可以说继承了EZ系列GBA烧录卡一贯的高兼容性。虽然EZ三合一目前不支持即时存档、金手指等附加功能，但玩游戏还是非常不错的，而且金手指还可以通过使用IPS补丁来实现。至于EZ三合一的震动和浏览器内存扩展功能以前我们已经做过评测，这里就不再赘述了。

NDS模拟器使用大全——No$GBA篇

文 寰仔
编 米格

早在NDS刚刚诞生之时，就有数款PC模拟器公布，经过两年多的长足发展，经过无数版本的更新后，如今的NDS模拟器终于突破了技术上的重重难关，开始向着商业游戏的完美运行而迈进。本辑栏目我们就要为大家详细地介绍一下几款NDS模拟器的配置及使用，让更多人享受到NDS游戏的乐趣。

概述

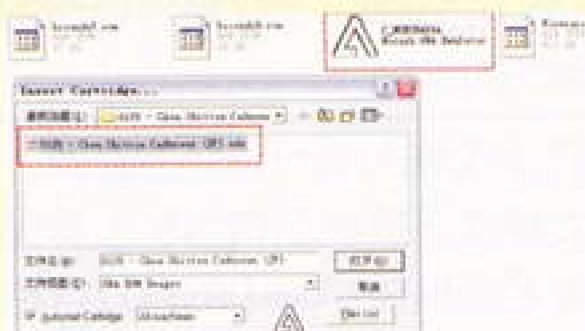
目前比较成熟、能够运行商业游戏的NDS模拟器主要有DeSmuME、No$GBA和iDeaS，它们能够运行大部分2D游戏，而模拟3D游戏往往会出现卡帧以及贴图错误的问题。这些模拟器除了官方版本之外，还有许多玩友自制的修改版，当然越新的版本游戏兼容性越好、速度也越快，而某款模拟器不能玩的游戏可能换一款模拟器就能完美运行，因此我们在下面几辑的内容中将对这三款模拟器都进行详细说明，多试试，可能能够运行你手中ROM的就是其中的某一款哦！

No$GBA

什么是No$GBA?

从字面意思上我们就可以理解，No$GBA（No Money GBA）本来是一款免费的GBA模拟器，但随着软件功能一步步强大，尤其是加入反编译、跟踪等高级破解功能后，这款软件终于开始分离出一个完整功能的专业版，并踏上收费的道路。到现在为止，许多GBA游戏的汉化、修改还需要用到这款功能强大的模拟器软件。而在NDS推出不久后，开发者们凭借对Arm芯片的了解，也开始尝试加入NDS模拟的功能，在经过长久更新改良后，2.3版终于可以成功运行许多商业游戏ROM，而最新的2.4c版更是可以无需解密ROM就能直接支持更多游戏。

No$GBA 2.4c版使用说明



1．先下载No$GBA 2.4c破解版，下载后将其解压到电脑任意文件夹下。

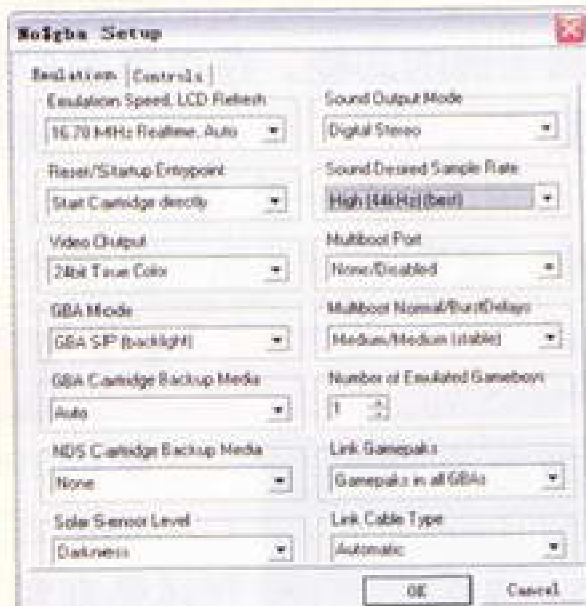


2．新版本已经整合bios文件，因此直接选择NO$GBA.exe运行，在弹出的文件浏览界面选择自己想要运行的.nds格式ROM文件即可，下方选项都无需变更。No$GBA支持直接打开.zip和.rar格式的压缩文件，不过经笔者测试这一功能在2.4c中基本无法使用，经常会导致运行报错，所以还是建议大家解压ROM文件后直接选择.nds文件运行。



3．如果游戏能够正常模拟，则会自动开启如上图程序窗口。如果无法正确运行ROM，则会在弹出的警告窗口被确认后自动退出。

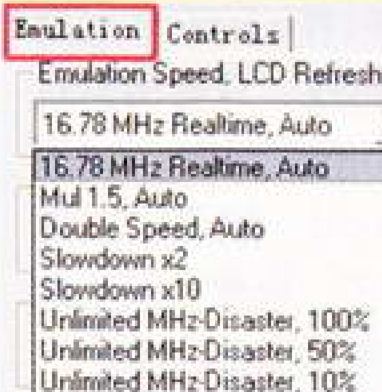
4．即使正确运行游戏，可也不要慌着玩，还要先配置一些模拟器的基本选项来优化模拟效果。点击"Options"→"Emulation Setup"，就会弹出模拟器设置页面了。



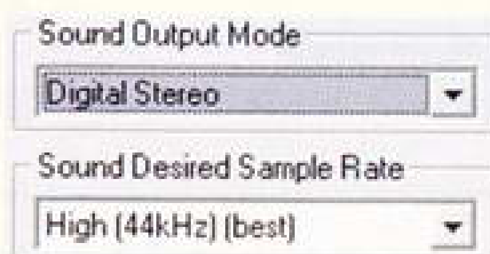
5．设置页面分为模拟器设置和控制器设置两部分。下面我们首先详细介绍一下模拟器设置。

①模拟器速度设置：

16.78 MHz Realtime,Auto	模拟NDS标准运行速度，自动跳帧
Mul 1.5,Auto	以标准游戏速度的1.5倍运行，自动跳帧
Double Speed,Auto	以两倍速运行，自动跳帧
Slowdown x2	以放慢两倍的速度运行
Slowdown x10	以放慢10倍的速度运行
Unlimited MHz-Disaster,100%	以CPU最大能力运行模拟器，不进行跳帧
Unlimited MHz-Disaster,50%	以CPU最大能力运行模拟器，跳掉一半的帧数
Unlimited MHz-Disaster,10%	以CPU最大能力运行模拟器，跳掉90%的帧数
要想游戏进行速度加快，选择最后一项即可。	



②声音设置：



Sound Output Mode	声音输出模式
None	不模拟声音，可以提高模拟器运行速度
Digital Mono	单声道输出，比不模拟声音提升速度要少一些
Digital Stereo	立体声输出
Sound Desired Sample Rate	声音采样率
Low (10kHz)	电话质量音频，速度快
Medium (22kHz)	收音机质量音频，速度稍快
High (44kHz)	CD质量音频，CPU消耗最大
电脑配置很好的话建议都选最后一项。	

③其他设置：

Reset/Startup Entrypoint	设置模拟器开启ROM后的状态。
Start Cartridge directly	直接进入游戏。
GBA BIOS	进入NDS系统界面。
Video Output	屏幕色彩设置，建议选择“24bit True Color”。
GBA Mode	背光设置，其实就是亮度设置，建议选择“VGA”。
GBA Cartridge Backup Media	GBA存档芯片，建议选择“Auto”。
NDS Cartridge Backup Media	NDS存档芯片，建议选择“FRAM 32KBytes”，这是模拟器自己的一种压缩存档格式，几乎能够兼容所有存档芯片。
Solar Sensor Level	感光设置，用于《我们的太阳》这种感光GBA游戏。根据需要选择。



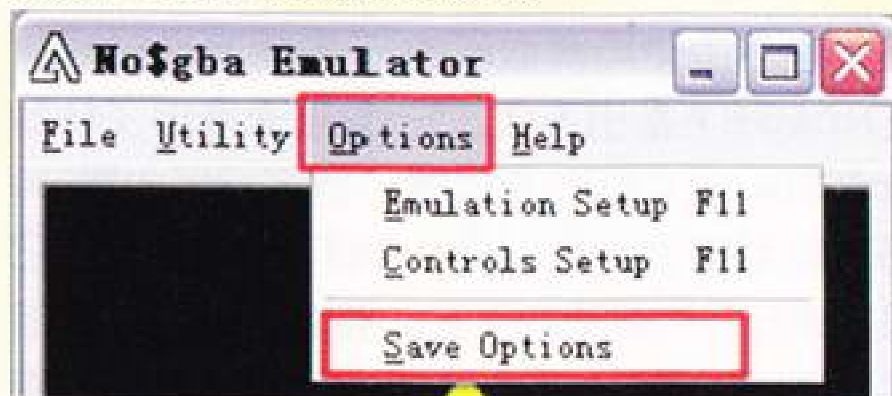
这里需要补充说明一下，模拟器能够识别标准的游戏存档文件，也就是说我们可以将正版卡、烧录卡（如M3DSS）的游戏存档文件导出到电脑里，用模拟器读取，详细方法见下文。

④控制器设置：

左侧是游戏手柄设置，选择“Enabled”之后，再选择NDS按键对应的游戏手柄按键编号即可。如果不知道游戏手柄按键对应数字编号，可以在插好手柄后，点击“控制面板”→“游戏控制器”，双击手柄名称后在有按键编号的页面按下手柄按键看哪个编号的灯亮来确定数字编号。

右侧是键盘设置，选择“Define Controls for Player 1”，在想要设置的按键右侧文本框点击鼠标左键后，按下键盘上想要设置的按键即可。所有按键设置完毕后点最下方“OK”。

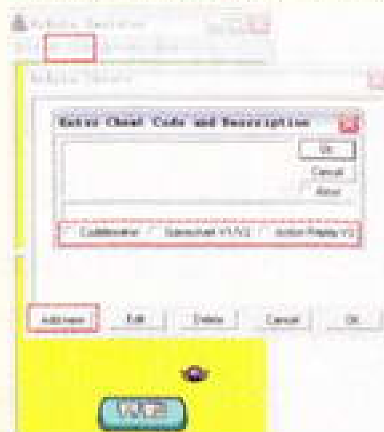
④设置完毕后别忘记点“Options”→“Save Options”来保存设置。之后关闭模拟器，重新开启游戏即可。





6.模拟器还提供了即时存档功能，在游戏画面上点鼠标右键选择“Save State”，输入存档文件名即可。想读档选择“Load State”。不过这项功能的完成度实在不敢恭维，大部分游戏读档后有90%的概率出现问题，不过用了毕竟也不会有什么损失，打BOSS的时候可以试试。另外这里选择“Load Game”还可以方便地更换游戏。

7.No$GBA还支持金手指功能，选择“Utility”→“Cheats”即可开启金手指管理页面，点击左下放“Add new”按钮会弹出输入页面。模拟器支持三种金手指代码，上网搜索到代码后选择对应的金手指格式并将代码填入即可使用。



8.No$GBA支持IDS游戏，只要将游戏ROM的后缀由.ids改为.nds，就可以正常读取了。当然，汉化游戏也是可以运行的。

9.模拟器还可以识别标准的NDS存档，可以将NDS卡片或烧录卡上的存档文件放置在模拟器目录下“BATTERY”文件夹中，然后将存档名称改为ROM名称+.sav后缀，运行ROM即可自动识别（某些烧录卡存档要先使用



UE处理，转化成干净的存档文件）。不过模拟器在运行后修改过的存档是不可以供NDS卡片、烧录卡再使用的，因为它模拟器会对它进行压缩和加密处理。



10.在游戏运行过程中点击电脑键盘上的“Print Screen”键（截屏键，一般在键盘三个灯的左侧），可以将上下屏画面保存在剪贴板中，这时开启Windows的“画图”程序或是“Photoshop”，点击Ctrl+V就可以将画面粘贴出来了，保存即可。

综评

CPU主频在1GHz以上、内存在256MB以上的电脑使用No$GBA基本上都没有问题。No$GBA能够完美模拟大部分NDS平台的2D游戏，但许多3D游戏运行则存在严重卡帧甚至黑屏的现象，出现这些现象不要担心是你电脑配置不够，换一个游戏试试就好。另外模拟器的触摸屏模拟功能也并不完美，很多游戏无法模拟触控操作，或者存在点击偏差。不过整体上说，能够运行如此多的商业游戏，No$GBA已经非常不错了。另外，No$GBA还有一款名为NDS2xGL的外挂版本，它拥有柔滑放大游戏画面、跳帧提高模拟速度等功能，但由于是一款外挂，内核上依旧使用No$GBA，因此在游戏兼容性上并没有任何提高。

EmuCheat使用说明

EmuCheat这款国人制作模拟器修改工具相信不少使用模拟器的玩家都听说过吧。在No$GBA推出不久，它也迅速推出了针对No$GBA 2.3d版的修改器，除了已经内置200多个游戏的金手指以外，我们还可以通过它来搜索自己想要的金手指，搜索出来的金手指代码还可以供DSLink等烧录卡金手指功能使用。不过这款金手指工具并不支持我们刚刚介绍的No$GBA最新版2.4c版，想要使用它只好先找个No$GBA 2.3d了。2.3d版使用上基本与2.4c相同，只是2.3d只能运行加密后的ROM，所以事先要利用eNDryptS Advanced软件对ROM进行重新加密。将ROM放入模拟器eNDryptS Advanced目录下面，运行程序会弹出DOS对话框，选择第一项Decrypt/Encrypt ROMS（按下键盘上的数字“1”），会自动搜索目录下所有的NDS ROM并对其加密。运行模拟器，选择生成的新ROM文件，然后配合EmuCheat按照如下步骤就可以修改游戏了。



1.使用已有的金手指代码很简单，在运行游戏后，启动EC2ds，在左下方选择No$GBA的程序图标，在“作弊码应用”页面的“请选择游戏名称”中找到No$GBA 2.3d所运行的游戏，下方“功能”列表中就会显示可修改的项目。勾选后点击右侧按键的“激活作弊码”一项即可。

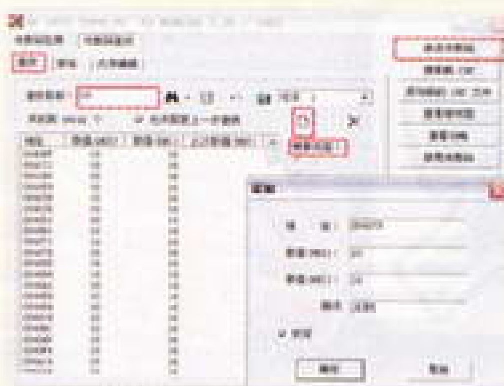


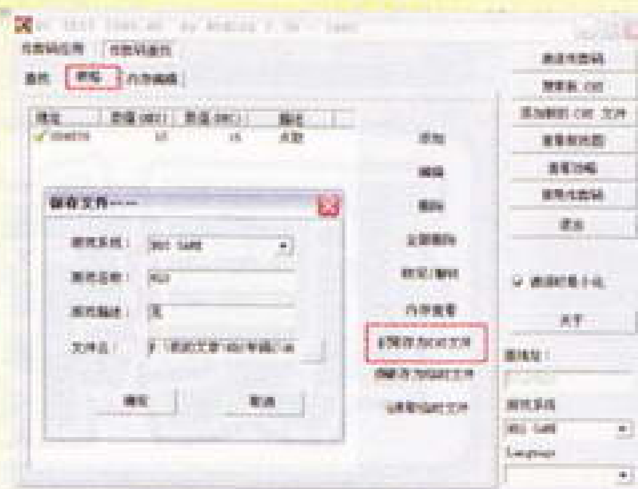
2.如果要搜索新的金手指，则选择“作弊码查找”页面，首先点击“内存编辑”，如果下方表



格显示出一大堆数据，则表示与模拟器链接正常，下面再选择“查找”页面开始搜索。

3．下面的步骤就和使用“FPE”、“金山游侠”搜索功能一样了，选定搜索类型后在查找目标输入数值，按回车键即可。当游戏中数据变化后再次输入新数值搜索，直到只有一个结果为止，双击将其添加到表格，然后“激活作弊码”即可。如果还要继续搜索别的项目还要点击“任务1”下方的按钮再新建一个任务。





4.最后进入“表格”页面，选择“保存为CHT文件”，就可以将金手指保存下来供下次游戏使用了。

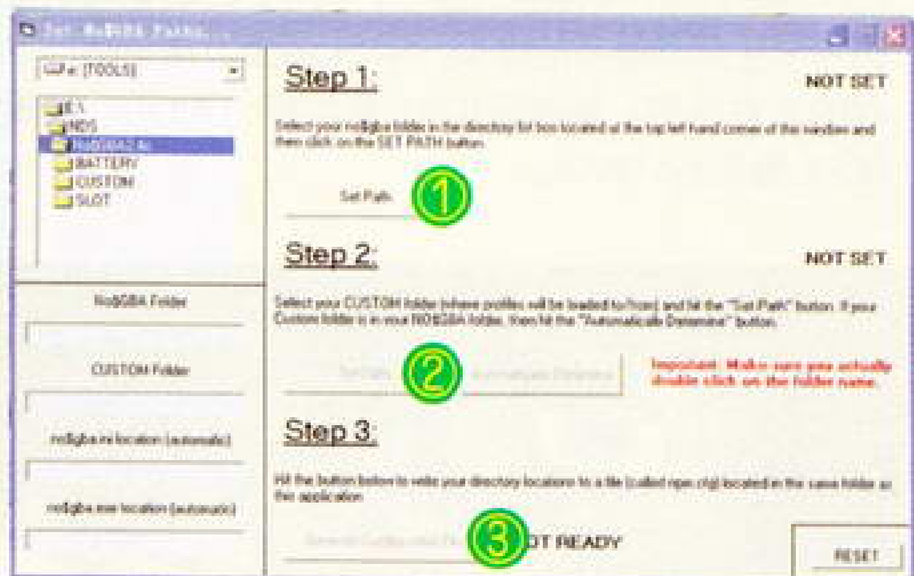
Profile Manager for No$GBA使用说明

由于模拟器对各游戏ROM支持程度上的差异，为了保证各游戏的运行速度，我们经常需要反复修改模拟器配置，例如运行《瓦里奥制造　摸摸乐》时模拟器速度可以设置为“16.78 MHz Realtime,Auto”，而运行《迷失蔚蓝　幸存少年》时模拟器速度时则需要选择“Unlimited MHz-Disaster,100%”才能流畅运行。如果想要省去这些繁琐的设置，那就来试试Profile Manager for No$GBA吧！它的最新版本是R8，功能就是管理No$GBA配置文档，让你方便地调用设定的配置文件，不需要再运行一个游戏就修改一次配置了。

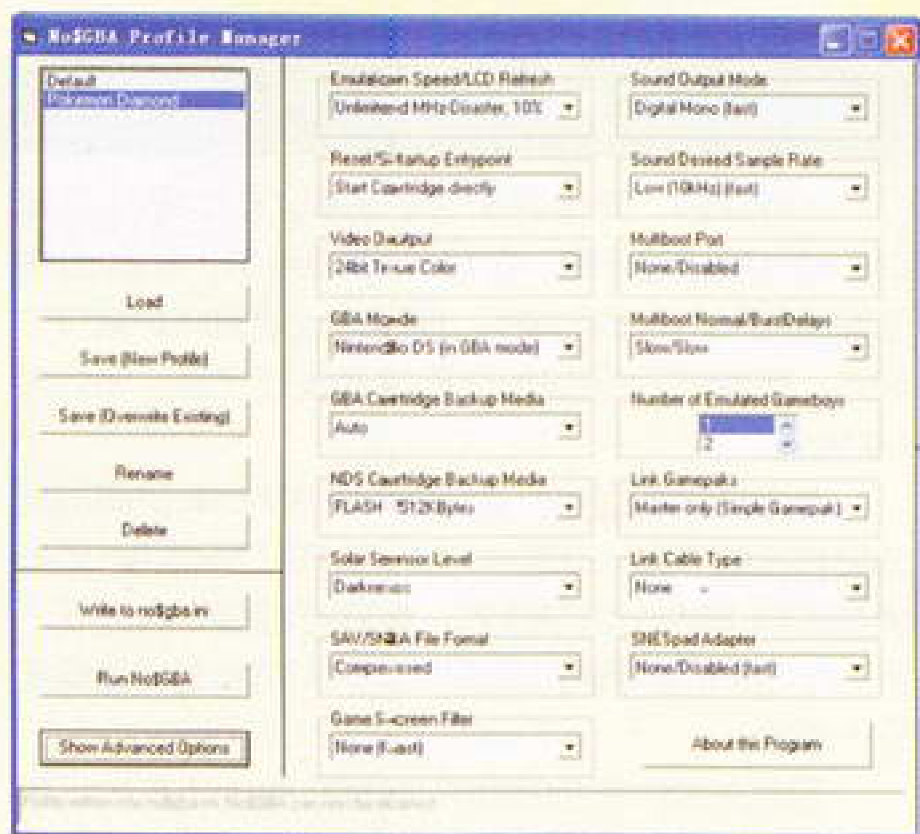
1.下载Profile Manager for No$GBA，解压到任意文件夹运行NPM.exe即可。



2.首次运行时需要设定文件夹。第一步在左侧目录选择No$GBA文件夹后点按钮①，第二步在左侧选择Profile Manager for No$GBA解压文件后得到的CUSTOM文件夹后点按钮②，第三步直接点击按钮③生成配置文件后就可以进入主界面了。



3.进入主界面后，左上角区域是已经保存的设定文件，右侧则与No$GBA的设置选项卡内容相同。程序已经自带了两个配置文件，其中Default是默认配置，我们可以按照上文中的推荐设置进行修改，之后点左侧“Save(Overwrite Existing)”按钮保存到Default配置中。而第二个Pokemon Diamond配置文件主要针对《口袋妖怪　钻石·珍珠》修改了存档配置，选中该配置项后点击“Load”按钮即可载入配置。调整好配置后按左下方“Write to no$gba.ini”按钮即可将配置文档更新到模拟器配置，然后再点“Run No$GBA”就可以开始你的模拟之旅了。



介绍到这里 相信大家都已经能够熟练使用No$GBA的所有功能了，最后给出文中软件的下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/SP68/NDS模拟器.rar。

硬软综合站

掌机市场扫描

栏目主持 马修

掌机市场扫描又与大家见面了，上次的改变各位读者觉得如何，来信把你的想法告诉我们吧，告诉我们你最需要什么样的市场信息。这样掌机市场扫描才会更加贴近大家的生活。本辑在上次的广州、西安的基础上，增加了深圳和北京两大市场，下面我们就随同作者们来看一看7月上半月这些城市的掌机市场的动态。

深圳

文 乌冬

深圳处于中国大陆版图南端，地理位置上毗邻香港，先天的优势使深圳各类最新主机及游戏都能第一时间到货。

以位于福田区商业中心的华强北路电子街和位于罗湖区立新路东门商业步行街西华宫为首的购物点，是深圳人气最旺两大电玩购物天堂，不仅游戏，这里连相关动漫周边产业也一并发展了起来，两个地方为整个深圳的ACG产业作出了巨大的贡献。

最近赶上各大高校放暑假，所以给电玩市场带来了新的活力，许多商家纷纷对此展开了自己的推销计划。据笔者了解，除了PSP方面，其他的游戏主机销量都有所下降，PSP经过前期降级冲击大幅跳水后，价格比上月有所回升，标准版软降为1390元，硬降则为1330元，维持回了之前价格。NDSL和iDSL方面，则继续在1160元至1140元之间浮动，虽然幅度不是很大，但是这预示着市场开始对NDSL和iDSL的价格进行调节，有望打破这方面的降价缺口，想入手的玩家在这段时间也可以考虑一下开始行动了。

闪存卡方面，近期没有很大的变动，Sony高速4G记忆棒依然维持在320元的低价，高速2G棒则为170元。

广州

文 江西恐龙

7月12日，美国2007年E3展以及中国2007年Chinajoy展双双开幕。在2007年E3展中，Sony公布了最新款PSP的详细规格。其厚度比老款PSP减少了30%。该款PSP将在9月份于北美先行发售，售价为199美元。

新款PSP的宣布，意味着PSP和NDSL之间的战斗仍将持续下去。尽管PSP、PS3等产品连续1年多遭到NDSL和Wii的狂哄乱炸，但仍然坚强地存活了下来。作为一位手掌机市场新手，PSP的销售成绩确实令人满意。

目前新款PSP的宣布并未给广州的电玩市场带来太大的影响，各个游戏店依然火爆地推销着老款PSP。如今已经是7月中旬，刚刚步入暑期，各游戏店都可以看到大量的学生前来买机。

历史上软降PSP卖过的最低价格是1350元，那是2007年3月左右。托最新降级程序的福，现在软降PSP的售价已经从1380元降到了1330元。这个最低价格再次刷新了记录。看来现在购买PSP绝对是最佳时机。而硬降PSP方面，由于硬降作坊纷纷改行。原先囤积的硬降PSP已经从1280元升到了1330元左右，售价竟然和软降机器一模一样！

NDSL方面，销量有着明显回升，冷清了几个月的NDS柜台终于有顾客光顾了，笔者估计很有可能是因为学生顾客增多的缘故。NDSL的售价维持前几个月的水准不变：神游版iDSL售价约1140元，美版NDSL售价约1180元。



▲街边书摊的PSP、NDSL书籍卖得很火，看来手掌机的魅力真是无穷呢。

北京

文 德科

做学生的时候非常盼放假，在流火的七八月份，期末考完试就准备好新主机，配上三五款大部头的游戏。看着日上三竿，自己懒洋洋地赖在家里吹电扇、吃冰棍、玩游戏，过着想吃就吃想睡就睡的败家子儿日子，悠闲地暗爽到内伤。

此时我也加入了游戏卖家的阵营，虽然现如今电子游戏的消费人群比我玩游戏的时候拓展了许多，但是每到暑假，作为商家还是会盘算着可爱的学生们会以怎样的心情、怎样的价位选择怎样的主机。

说正题，PSP这阵子的热点还是3.50破解后《Lumines》软降级。不同与于之前的3.03版本《GTA》软降，很多商家并没有把这次的破解当作多大的卖点，毕竟单机1400元左右的价位已经是说的过去了，现在340元的索尼4G记忆棒基本上已经成为了玩家和多媒体娱乐用户认可的主流配置，喜欢《怪物猎人》的加上110元的廉价正版游戏作引导盘，再端详一番年底发售的大作(大制作，大容量)，2G记忆棒已基本可以退出了历史舞台了。至于说贴膜、主机布包这些细节方面必选配件，遇到有些比较豪爽的老板基本上不要钱。

托《塞尔达传说 幻影沙漏》的福，NDSL最近势头不错，1100元到1150元之间的单机，再加上300多块钱R4和日产金士顿1G TF的老百姓组合，没有软硬降和自制程序的折腾，作为单纯的传统玩家和对PSP审美疲劳的人来说，NDSL真的是不错的选择。

总之：度夏好似火炼金，购机要有平常心，价格指南做参考，游戏快乐最重要。

西安

文 西安玩家俱乐部

暑假来临，学生们开始的梦寐以求的游戏时间带动了掌机市场。《Lumines》漏洞的发现导致3.50被破解更是带动了PSP的销量。(手里有《Lumines》的玩家偷笑去吧，呵呵。)与往常一样，PSP仍然是绩优股，只不过PSP价格是一路向下，卖出量一直攀升，学生购机热潮长盛。至于便宜到什么程度……硬的虽说JS还有存货，但已经很少见到了；软的已经卖到了1320左右，价格比较稳定，现在正是购机的最佳时机。

2007 E3上，PSP新版已经放出，破解天神Dark_Alex的退出，则会使破解的老机器越来越少，新版机器破解遥遥无期，谁也不敢说以后的价格会怎样。这阵子降得太厉害，反弹要求已经出现，电脑上内存条的价格波动就是最好的例子。

至于NDSL，价格还是那么坚挺，价格在1130，和前几个月比基本(或者说根本)没什么变动，而且，我承认NDS在国外绝对是绩优股+蓝筹股，销量好的不得了。可是在国内，在西安，销量真是惨淡，几天也不一定出得了几台，再加上神游诡异的供货……

PSP出新机型的消息大家想必都已经知道了——别以为这和任天堂没什么关系，别忘了，他们可是竞争关系。如果PSP改良机型再次引发购机热潮，不知道届时国内坚挺已久的NDSL价格会不会有所下降。

配件方面，PSP的4G高速棒330，低速280，2G高速180，基本无变动，4G棒性价比凸显，很多2G玩家都加钱换4G高速了，所以笔者建议：一步到位，直接上4G！最近摄像头和GPS销量都很好，大概是大家发现了这里面的实惠，说实话，这些也的确很有用。但价格没怎么变，摄像头320元、GPS 380元。而NDS烧录卡方面，人气颇高的R4卖180元，1G金士顿TF卡100元，价格稳定。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1330	1140	1180	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	—	1300	—	1030	—	400	—	—
北京	搜秀 绿洲电玩	1550	1380	1150	1150	—	550	—	—
山西太原	逸豪电玩	1600	1400	1200	1180	900	600	650(背光)	—
安徽合肥	红星 四海电玩	1450	1300	1150	1100	650	450	620(背光) 520	—
福建厦门	快乐多电玩	1650	1400	1180	1140	—	—	640(背光)	—

栏目主持 米格

硬件短消息

E3上公布PSP改良版总算满足了民众的呼声，不过改良的内容却不那么让人满意，至少微硬盘、内置摄像头和电话功能这些实用的功能都没有加入，只是局部改良实在难以满足米格的期望。不过不久后，掌机市场将会诞生一批全新的周边产品倒是让人非常期待，总算为掌机市场注入了一股新活力。下面就让我们来看看本辑“硬件短消息”的内容吧。

文 乌冬

国外周边

NDSL铝盒

メタルケース for NDSL

售价：2400日元（约人民币158元）

著名游戏机周边厂商Capdase推出的一款NDSL铝盒，由于采用硬质塑料与薄铝膜层相结合的双重构造，所以在重量和抗冲击力方面的表现令人满意，为NDSL量身定造的外形也突显时尚的感觉，受到年轻玩家的欢迎。将NDSL装入盒内后整体显得十分贴合，不会有累赘感，手感非常舒服。铝盒在各端口的位置采用了镂空的设计，各方面的功能也能照常使用。在颜色方面除了之前发售的黑色外，厂商还将陆续推出粉红、白银、紫、石墨等4种新颜色，也就是说一共将会有5种颜色供玩家选择。另外这款周边还附送一条与保护盒配套的挂绳。





PSP旅行套装

Travel Pack Black (PSP)

售价：17.98英镑（约人民币272元）

炎炎夏日，正处于放假状态的学生玩家们一定会放开怀大玩特玩，如果选择去旅行，那带上自己的爱机为旅途增添乐趣一定是不错的选择。所以在这特地为大家介绍一套实用的PSP旅行周边。本款周边是一款套装组合，包含有PSP旅行包一个、车载充电器、伸缩USB线、伸缩USB电源线和伸缩耳机等。其中旅行包有两个夹层，一层是给周边用，设置了专用口袋放置刚才提到的旅行常用周边，采用橡筋张合的袋口设计即使在做激烈的运动时也不会导致包内的周边乱撞。另一层为主机收纳层，不过除了拿来装载主机外，庞大的空间还能装下保护盒之类的周边。中间的为分隔层，附着的口袋能容纳4张UMD。因为这个周边可以说把外出要顾及的各种要素都囊括在内了，所以是旅行的不二选择。



PSP皮包

PSP Leather Case

售价：9.98英镑（约人民币151元）



有玩家可能会觉得功能多的包反而是累赘？那这款简约风格PSP皮包就能完美地解决这个问题，流线型的设计和表面醒目的PSP金属环LOGO，都体现了其大胆和简约的格调，用来配搭西装衬衫也是很合适的，所以这款周边比较适合白领一族。包身采用了百分百的粗面皮革，使用皮革的好处在于一来能让外观看起来充满光泽，从而增添高贵的气息，二来柔软皮革的给予PSP最好的保护。皮包采用了传统PSP包很少使用到的纽扣式开合，在掀开面的内侧还有3个用来装UMD的口袋，简单实用而不失时尚。

NDS/NDSL多功能包

NDS/NDSLコンプリートバッグ

售价：1780日元（约人民币117元）

不想带PSP出门？那现在介绍这款NDS/NDSL多功能包一样能满足想在外出旅行带上NDS或NDSL玩家的需求。这款周边的外观给人第一印象就是走低年龄层玩家向路线，再加上双向拉链式开合，更令人联想到女生用的化妆包。材质方面因为采用了聚酯与聚乙烯塑料，触感还是不错的。包的主要收纳层有两个，其中比较薄的一个NDS卡片和触控笔的收纳层，可以容纳12张卡片的惊人容量在同类产品中更胜一筹。厚的一层则是主机收纳层，除了主机外，巨大的空间里还有放置电源和耳机的专用口袋。两个收纳层的内侧都是柔软的绒毛素材，对主机呵护有致。颜色有黑和蓝两种选择，并附有悬挂用的吊带，可以当一般的挎包使用，如果是大人话，还是不要用吊带，直接当手提包使用，否则形象上可会大打折扣哦。







PSP米奇老鼠包

PSP Mickey Mouse Bag

售价：8.99英镑（约人民币136元）

下面介绍的是一款女性向周边，喜欢清新风格的女性玩家们可要注意了。以深得大众喜爱的迪士尼经典角色米奇老鼠为主题的这款周边，表面印有有米奇与布鲁托的图案，而颜色也采用了和米奇的裤衩一样的鲜红色（笑），在视觉上非常抢眼。这款包包的整体设计也以女性常用的手提包为参考，采用了掀盖式开合，使用简单不说，并且体积适中，很适合拿在手里。就算不想当成手提包使用，也可以通过外部的登山扣，扣在皮带或背包上当成运动挂包来用。



PSP电池音响保护盒

PSPスピーカーバッテリーケース

售价：9333日元（约人民币614元）



一款集电影支架、外挂电池包、保护盒和音响等功能于一身的强大周边，无论是在设计与做工方面都无可挑剔。首先是外壳采用高级的防蚀铝镀上金属光泽，再加上修长的盒身，合上时俨然像一件高贵的艺术品。打开之后可以见到内部在空间的安排上显得十分紧凑，惟独一对喇叭布置在保护盒的两侧，中间完全镂空出来放置PSP。底部则是柔软的EVA海面垫，让PSP享受到双重的保护。在欣赏影视作品时，喇叭能直立起来当做标准的电影支架使用，并可以使用专用遥控器操控，再配合立体声音响输出，不用上电影院也能体验到震撼的效果。另外保护盒内置有1400mA的电池，可以作为后备电源使用。尽管这款保护盒结构复杂功能众多，但是在重量方面却只有600克，还是十分令人满意的。





SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

最近走访了一下电玩店，发现了一大批欧美产品流入国内，可仔细一看，竟然都是由国内厂家生产的OEM挂牌产品。OEM风行虽然为国内厂家创造了更大的市场和发展空间，但却也带来了一种不良现象——反销。本来就是国内制作的东西，运到国外打个商标包装一下就又以高价买回国内，中间的运费其实都是由我们自己的消费者承担，尤其是还要再加上国外挂牌厂商的利润，想起来就更可气了。希望国内厂商也能意识到这个问题，将自己的产品也在国内开拓正常的市场渠道，不能自己造枪打自己人啊。

PSP硅胶套

市场参考价：15元



说硅胶套是PSP周边系列最常见的产品绝对是当之无愧。这其中的原因还要归功于硅胶的几个主要特点：一是因为它极佳的化学稳定性和热稳定性，化学稳定性主要体现在硅胶除了氢氟酸与强碱外，不溶于水及各种化学溶剂，热稳定性主要表现在-40℃至200℃之间都不会发生质变；二是因为它富有弹性，固化后的硅胶，柔韧性极强，不易变形，并对冲击和震动有一定的吸收能力，所以常应用在各类电子元件中间；三是良好的绝缘性，有机硅胶和橡胶类似都不导电，能对电子产品的能起到密封和保护的功能。

这款由国内不知名厂商生产的PSP硅胶套，眼尖的玩家可能早已发现，其原形主要参考了早期的卡登士硅胶套，无论是在外形和功能上都展现了国内游戏周边厂商的仿造实力。而且硅胶制品做工简单、使用周期长、成本低，所以才造成了现在国内游戏机市场硅胶周边制品多到“泛滥”的结果。话说是多了点，但是玩家买周边更关心的还是其使用效果方面，下面就让我们看看这款高仿产品的实际使用情况吧。

虽然为高仿品，实际使用起来的效果还真不赖——平滑的手感，装卸简单，切面整齐，在该镂空的地方都镂空了，并且连音量键这样的细小位置都能很好地贴合。与原装产品最大的区别就在于背面手握位置的防滑纹，原装的卡登士在手握的位置是采用条纹突起面，而这款高仿的防滑纹为颗粒突起，一般人看正面的话是很难区分它与和原装的差别的。不过这款硅胶套依然有着硅胶制品的通病——散热能力极差，无论是PSP的CPU的运转或是UMD舱的读取，都会使机器产生大量的热量，不光是PSP，各类NDS/NDSL和手机硅胶套也同样存在该问题，




▲原装卡登士硅胶套背面

如何解决这些热量的疏导使机器在正常温度下以高效率运行才是保护类周边面临的重要课题。

如果你是一位对功能方面要求不高，又看重实用性的玩家，硅胶套无疑是最佳选择，而这方面国产系列也处于成熟阶段，可选择种类比较齐全，如果还要考虑价格方面问题，那这款包装得有点简陋的周边也算得上是价廉物美了。

PSP高仿座充

市场参考价：20元

如果说屏幕保护膜购机必备的话，那座充就是购买了备用电池玩家的必备品。这款座充的原装产品早在2005年就已经发售，不久对应的高仿品也相应面市，是现在国内游戏机周边市场上常见的座充之一。掌机的优势在于它的便携性，如果因为电源的问题而使掌机的便携性下降，实在是很扫兴的一件



事，所以喜欢外出联机的玩家都喜欢一机两电或多电，就算在没有电源的情况下，也能使用备用电池为主机续航。

这款周边第一眼看上去，在包装上已可以说是无可挑剔了（高仿的表面工夫可要做足）。但其实座充的本身却不尽人意，首先



表面有些粗糙，没有原装的精细和光泽感。而且在原装座充电池装载位置处用来弹起电池的那块弹片，组装的也给省略了，直接在充电指示灯的下方弄了一个凹槽让人用外力取出电池，说实话，没有弹片的帮助要取出电池还不是一件轻松的事。



▲原装PSP座充

在质量方面，原装座充在出厂时经过了SONY严格的检测，在质量方面是不用说的。高仿座充因为是国内的组装产品，所以芯片都使用了最廉价的那种。这种做法带来的一系列问题就是原装电池充不满，充到指示灯熄灭也只能达到80%左右的电量，更坏的情况就是在充组装电池有时还会因为电压不稳问题而把电池充坏。

买座充就是为了图个方便，如果还因为质量问题导致这样或那样的问题，就得不偿失了。所以有条件的话，还是建议买原装座充，一来质量有保障，二来也是对自己的PSP负责，至于高仿座充还是在逼不得已条件下再考虑，谁也不想在玩游戏的时候也要提心吊胆吧？

文 RM三人众NSR 编 羽纹 美编 咕噜

NDS

洛克人ZX 降临

ロックマンゼクス アドベント

◆Capcom◆ACT◆2007年7月12日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

在沉寂了一年后，“《洛克人》系列”的最新作在NDS上登场了。作为《洛克人》诞生20周年的纪念作品，游戏在保持着精美画面和动听音乐的同时，良好的手感也同样继承了系列一贯的高超水准。虽然游戏的容量和前作《洛克人ZX》一样，但有增无减的过场动画以及全程语音令玩家大呼过瘾。另外从前作开始引进的新系统“DNA复制”再度强化，玩家可以直接使用BOSS来进行攻关，游戏自由度大幅上升。而通关后追加的HARD难度也更适合高手挑战。(PS:正文攻略是以男主角路线、中等难度为准)

人物名称翻译

日文名称	中文名称
グレイ	格雷
アッシュ	阿修
ヴァン	梵
エール	艾尔
プロメテ	普罗米修斯
パンドラ	潘多拉
ローズパーク・ザ・フラワロイド	雷火蔷薇
テスラット・ザ・ヘッジロイド	电殛刺猬
ディアバーン・ザ・ガゼロイド	炽刃瞪羚
カイゼミーネ・ザ・ワスプロイド	炎巢蜂王
クロノフォス・ザ・トリデンロイド	寒戟钢鲨
バイフロスト・ザ・クロコロイド	冻牙巨鳄
コンドロック・ザ・バルチャロイド	乐神兀鹫
アーゴイル・ザ・シーサロイド&ウーゴイル・ザ・シーサロイド	双子狛犬
ロックマン・モデルH ヘリオス	赫利欧斯
ロックマン・モデルF アトラス	阿特拉斯
ロックマン・モデルL テティス	赛提斯
ロックマン・モデルP シャルナク	夏纳克
マスター・アルバート（大师）	阿尔巴特
マスター・トーマス （大师）	托马斯
マスター・ミハイル （大师）	米海尔

基本操作

游戏中键位的作用可以由玩家自行设置。在游戏过程中按下START键后再按L/R切换到“ボタソほいち”界面即可进行自定义。另外，想更换副武器键位的玩家可以选择“アタックモード”指令。

默认键位	按键效果
十字键	角色的移动
A键	究极爆击
B键	跳跃
Y键	使用主武器攻击
X键	呼出变身选择界面
L键	冲刺
R键	使用副武器攻击
START	呼出总菜单



一些基本技巧

除了基本操作外，游戏中还有很多常用技巧，为了让读者在下文的攻略里能看懂这些专有名词的含义，现在先来讲解一些基本技巧的使用方法和作用。

跳跃类技巧

小跳：轻点B键使出，可以做出比普通跳跃高度低很多的小跳跃，经常用来回避一些上下都带有攻击判定的敌招式。

踏墙跳：攀上墙壁后再利用冲刺跳跃冲向反方向，在BOSS战中会经常使用的技巧。

光束剑技巧

（可使用的能力：L、ZX、H）

下压斩：跳跃斩中按住方向键↓使出，实际是跳跃斩的延伸动作，攻击力比普通的跳跃斩高。常用于对付一些血较厚的杂兵。在以前的"《洛克人ZERO》系列"里非常好用的招式，本作由于光束剑的削弱，使用的机会比较少。

空圆舞："MODEL·ZX"的独有技能，是对付BOSS的绝佳利器。虽然基础威力很低，但能够进行连击，最大可以连续斩击五次，由于跳跃时的任何攻击在落地后都能够立刻收招，因此可以接续其他地面攻击。

连续冲刺斩："MODEL·H"的独有技能，利用冲刺斩的大范围判定和跳跃落地后无硬直的特点形成，开始利用小跳使用出低空冲刺斩，落地后立刻往反方向继续使用冲刺斩。

DNA夺取系统："MODEL·A"的特殊技能，只要当主角击败BOSS后就能复制该BOSS的能力，在菜单里可以看到变身后的能力效果。游戏中必须灵活运用各种BOSS的特殊能力来攻克关卡以及谜题。

关于难度的区别

游戏一开始只能选择初学者模式（简单模式）和专家模式（中等模式），在使用任一角色通关一次后追加达人模式（困难模式），右表列出由于难度的不同游戏所产生的一些区别：

	简单	中等	困难
E罐数量	一共四个	一共四个	靠任务取得的保留
活性金属能源数量	一共四个	一共四个	无
HP提升道具数量	一共四个	一共四个	无
敌人攻防	低	正常	高
传送点开启需要水晶	自动开启	100EC	500EC

各形态能力介绍



人类状态：最基本的能力，攻击方式只有洛克枪（主副武器），能够通过狭小的通道（操作↓+←/→）



MODEL·A：第一个得到的活性金属能力，主武器是洛克炮，蓄力后攻击力不俗；副武器为能够锁定攻击范围内全部敌人的镭射洛克炮，拥有只要锁定目标后不管在哪都能攻击到的跟踪效果。同时使用洛克炮和锁定镭射枪能对敌人造成巨大的伤害。（其中格雷的A形态洛克炮蓄力威力大，能贯穿一排敌人、阿修的洛克炮威力较小，但遇到障碍物后会进行五次反弹；镭射洛克枪方面，格雷的攻击锁定范围比阿修大出不少。）

主要招式

长按Y——洛克炮。

长按R——在前方展开一定范围的紫色锁定光壁，被锁定的敌人在攻击时无论处在版面的任何位置都会被攻击到。

能源槽全满下长按A——究极爆击，给予攻击范围内的敌人一定伤害，代价是活性金属能源完全消耗。



MODEL·ZX：通过中期击败前作主角后取得的能力，综合实力强，远近皆可，能够应付大部分情况。

主要招式

长按Y——蓄力斩，会消耗活性金属能源。

长按R——洛克炮，同样会消耗活性金属能源。

跳跃中按↑+Y——空圆舞，具体效果在上文中已经提起。

跳跃中按↓+Y——龙牙坠，攻击力很低，个人感觉是耍帅用的招式。（格雷限定）

地面↑+Y——天翔斩，同时会向前方发出真空刃。（阿修限定）



MODEL·H：击败赫利欧斯后取得的能力，机动性高，能空中冲刺及减速下落。连携技也不差，属于近中程攻击型。

主要招式

长按Y/R——双龙卷风（格雷是正前方双龙卷风，阿修是前后各一龙卷风）

Y-R-Y——疾风连技，连续使出三连斩，第三斩会挥出短程真空刃。

下屏幕：显示最后一个攻击的敌人体力，BOSS则会增加弱点位置提示。



MODEL·F：击败阿特拉斯后取得的能力，近可肉搏（仅限蓄力－－b），远能炮轰，能够破坏一些炽刃瞪羚无法破坏的石块。

主要招式

长按Y/R——挥动手射出巨大的能源弹，手碰到的石块会被破坏掉。（格雷的能源弹可造成炎浪，阿修的能源弹可爆炸）

下屏幕——按下START键后可以进行弹道编辑，最多八格。



MODEL·L：击败赛提斯后取得的能力，水中机动性极高，可在水中8方向移动，4方向冲刺，也可以攀登瀑布。

主要招式

长按Y/R——释放追尾效果的冰龙，但速度极慢（格雷限定）

长按Y/R——射出冰霰弹（阿修限定）

下屏幕——大地图显示，精灵能指示宝物位置。



MODEL·P：击败夏纳克后取得的能力，攻击力偏低，但攻击频率很高，夜视、钉天花板能力使其适合地图探险。

主要招式

长按Y/R——前方直线投出十字手里剑，飞行距离一般。（格雷限定）

长按Y/R——召唤6个飞刃护身，能抵挡一定量的普通攻击（阿修限定）

下屏幕——小地图显示，能看到敌人位置及隐藏道路。

点击下屏幕的敌人——自动射出追踪性苦无。



炽刃瞪羚：在初期比较好用的一项形态，速度和攻击力都不错，能破坏关卡中的石块。

主要招式

Y——3支带火属性的箭，能破坏冰块。

长按Y——发射两个回力镖，呈三角形轨迹飞行，攻击力较低。

长按Y并按↑——破坏石块：分为两种攻击方式，蓄力中在地面按↑使用能够破坏掉头顶上的石块，跳跃中释放蓄力攻击则可以破坏掉前下方的石块。



雷火蔷薇：可以抓住藤条／或竖杠移动，除了解谜外，战斗一般是用不上的了。

主要招式

攀藤——在藤条下面按住↑，如果左右有其他的藤条，→+Y 可以进行藤条间的移动。

Y——藤条鞭打，长按带雷属性，可对前方竖杠放电。

L——5方向飞针，长按为3方向雷针。



寒戟钢鲨：能够在水中自由移动，在陆地上会因为搁浅而无法移动，背部异常坚硬，不怕针刺。

主要招式

Y——正前方发射冰刺

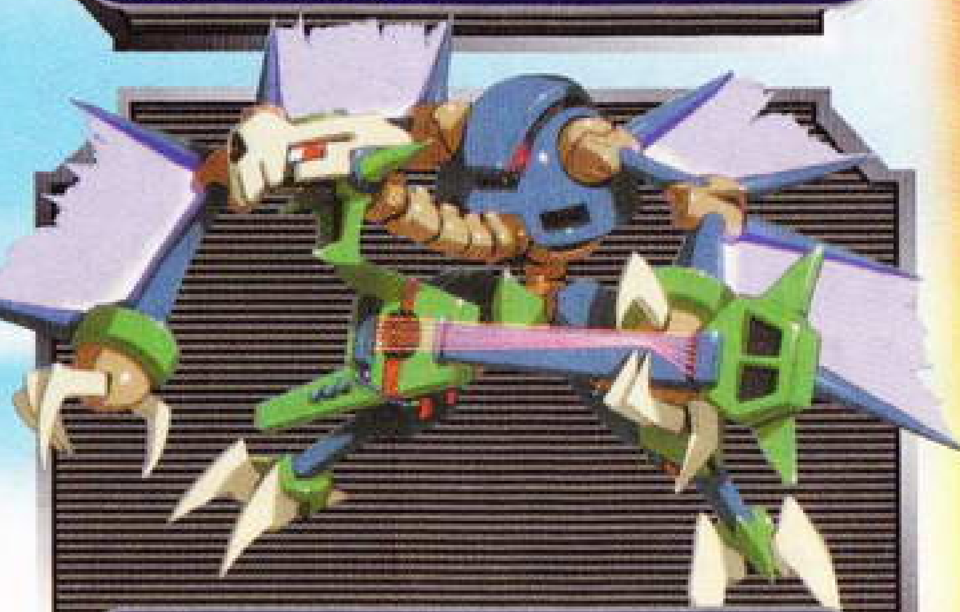
长按Y——时间延迟：蓄力后使用的能力，虽然没有一点攻击力，但能够在一定时间内使敌人的行动变慢，配合中期拿到的ZX能力的空圆舞能够对敌人形成巨大伤害。

炎巢蜂王：攻击能力接近零，拥有消耗能源进行跳跃的能力，解谜作用是拉起带圆形洞穴的石块（巨大开瓶器－－）。

主要招式

Y——前下方尾针发射，长按为火针发射。

空中按B——再次进行跳跃动作，每次跳跃都会消耗能量槽一格。（能量足够可无限跳跃）



乐神兀鹫：可以通过消耗能源获得在空中滑翔的能力，利用其尖锐的爪子抓住墙壁而不会下滑。由于战斗力不强，属于板凳级队员。

主要招式

跳跃中长按B——空中滑翔，每隔2秒消耗一格能量。滑翔中可以使用普通攻击。

Y——音波攻击，长按为小范围升龙拳。



电殛刺猬：体形小，移动速度快，经常用于躲避一些其他形态里较难躲避的攻击。在冲刺的时候按↓能够通过人类状态下才能通过的狭小道路。

主要招式

冲刺中按↓——急速冲刺，能够通过一些非常狭小的通道。

长按Y——扇形放出五枚雷电球，可以在空中使用。



冻牙巨鳄：缺点很明显，移动速度慢、体形大，战斗力同样令人不敢恭维。不过能够咬碎一些连F都不能破坏的石块（R键的副武器攻击）

主要招式

Y——吐齿轮，齿轮能沿墙壁运动。

R——咬碎（但厚玻璃不能咬碎），长按发射冰牙，每颗牙消耗一格能量。



双子狛犬：综合能力较强的形态，移动速度快，攻击力也不弱。蓄力后形成的分身可以取得正常状态下得不到的道具，缺点是无法攀墙。

主要招式

长按R——发动分身，分身可以通过R键进行攻击，取得平时状态下无法取得的道具。

长按L——只要不碰到障碍就能无限冲刺。

详细流程攻略

序关 なぞの研究所（谜之研究所）

两个猎人打开了一道严密封锁的门，一个神秘的研究所出现在他们眼前。研究所中间竖着一个巨大的玻璃罐。正当他们想进一步调查的时候，研究所的警报骤响，一队机器士兵杀出。双方进行猛烈的交火，一个猎人被震飞，恰好把玻璃罐撞破了。此举也无意地把里面的半机器人少年释放出来。

“这是？究竟怎么了？这是哪里？我是谁？不行啊……什么都想不起来……”。

少年迷惑地望着地上的尸体，却又想不一任何事情。这时候，少年的身后出现了一个半机器人少女。虽然少女的面庞十分清秀，但那充满杀意的眼神却让少年不寒而栗。

“我是……潘多拉……格雷……我要处分你……”说完这句的潘多拉便向格雷发起了攻击，当释放出的闪电把格雷击飞出去时，格雷的脑里只想到一件事：逃命！为了保命，格雷随手拾起地上的手枪疯狂射击，趁机逃出研究所。

流程要点 终于可以开始自由行动了，作为最初的关卡难度自然不高，各位玩家赶快熟悉操作吧！一路上没有什么会造成即死的地形，中途的毒雾要利用跳跃和下蹲进行躲避，一路前行来到BOSS处。

BOSS 浮游巨像兵

招式分析

A：双眼释放激光攻击，之后马上从嘴里吐出直线下落的子弹——激光躲避在BOSS的正下方即可，注意当激光扫射完后马上离开，不然会被接下来的子弹命中。

B：拳掌夹击——只要不站在手掌上这招就没威胁。

C：下方的平台喷火——和招式B的躲避方式相反，先站手上，等火往边缘喷时跳回平台。

作为第一个BOSS难度不大，它甚至没有无敌时间。只要看准时机不断攻击眼睛，很轻松就能消灭掉。虽然战胜了巨像兵，可它爆炸产生的冲击也把格雷的落脚处给破坏了，从高空掉下的格雷眼前一黑便没有了知觉……

关卡01 ゆそう列车（输送列车）

再次醒来时，格雷发现自己躺在一间医疗室里，正当疑惑的时候，从门口进来了一名猎人，交谈中猎人会告诉格雷先去旁边的“04”号房间里。直接出门前往旁边的“04”号房间，在这里猎人基地的研究员会给各位讲解传送点和记录机器的使用方式，并交代格雷之后前往旁边的2区的列车处。

由于需要把一个秘密货物送往政府联盟的本部，因为人手不足的关系，猎人想要叫格雷帮忙一起照看货物，而格雷自然也同意帮忙。

“世界政府レギオンズ是数百年前的战争结束后，由各国代表所组成的世界最高权限组织，为了保持人类和半机器人的和平共处而运作的政府系统。”猎人向格雷介绍起世界政府等常识。

“你这家伙，什么都不知道吗？”正在交谈时，一个声音传进了格雷的耳朵里，正当他因此疑惑不已的时候，从空中袭来一阵攻击——潘多拉和另一个手持镰刀的男人出现在格雷面前。

“你……”格雷看见潘多拉，吃惊地说道。

“……又见面了呢……洛克人的……失败作……”

“什么啊，难道我们要处分的，就是这个小鬼吗？”手持镰刀的男人轻蔑地说道。



“抱歉……普罗米修斯……”

“算了，处决他之后拿回活性金属就是了。”说完，那个叫普罗米修斯的男人向格雷发起了进攻，“能死在我普罗米修斯手上也是你的荣幸，乖乖赴死吧！”

“喂，那边的家伙！你就想这么死了吗！”一个神秘的声音传入格雷的耳朵。“如果你能听见我的声音，就快和我融合变身吧！”

“谁……是谁啊！”

“快点集中精神，尽力呼叫！ROCK ON！”

随着一阵闪光，格雷和箱子里的活性金属一起融合成了MODEL · A。

“失败作……竟然得到了MODEL · A的力量……”潘多拉看见格雷变身，吃惊地说道。

“既然如此，你也算是加入这个游戏了！”普罗米修斯自言自语地说着，随后和潘多拉一起离开了列车。

流程要点 本关还是很轻松的教学关，赶快熟悉下新武器洛克炮和镭射枪的操作吧！一路前进就能到达BOSS炽刃瞪羚所在地。

BOSS 炽刃瞪羚

奖牌取得方法

金牌：只使用MODEL · P的追踪苦无击破。

银牌：只攻击弱点将其击破。

铜牌：使用电殛刺猬的高速冲刺做最后一击。

招式分析

A：发射前面三方向的火焰导弹——利用冲刺躲避掉。

B：火焰冲刺到空中后再使用飞踢——火焰冲刺只要在下层车厢内战斗就属于完全没有威胁的招式，之后的飞踢只能攻击前方45度角的位置，站在BOSS正下方躲避比较安全。

C：发出2枚围绕自身的飞镖——飞镖刚发射时候站在BOSS身边，等收回的时候再利用跳跃回避。

BOSS会不断破坏上层的场景，因此战场还是选择到车厢内吧。对付它的方式就是主副武器蓄力，依照不同的情况使用各种攻击，很容易就能消灭掉。击破BOSS后取得炽刃瞪羚的DNA，变身成炽刃瞪羚后按提示破坏掉左上方和中间的石块再切换回MODEL · A结束本关。

由于格雷的关系，MODEL · A总算是保住了，回到ハンターキャンプ1区的“04”号房间使用记录机器，利用通讯功能和レギオンズ本部的三贤者取得了联系，三贤者拜托格雷把MODEL · A带往基地的本部，并交给了格雷红色磁卡，之后就能通过红色的门了。前往ハンターキャンプ2区，利用蹬墙能力爬上之前无法前往的平台，进入红色门来到ハンターキャンプ3区。这里从下方路线前进可以到达ごっかんの流氷（极寒流冰）区域，从上方路线前进则可进入しんりょくタワー（深绿塔），推荐先去深绿塔。

关卡02 しんりょくタワー（深绿塔）

流程要点 整个塔被茂盛的植物所包围着，第1区里要借助植物不断地向上方前进，注意路途上有伪装成回复药的敌人，仔细区分下颜色就能看出，别因为太贪心而受伤。来到2号区域后会遭遇到中BOSS电气蜘蛛。它的弱点在头部和四肢最粗壮的部位上，建议站在版边使用镭射炮锁定攻击。当其制造小蜘蛛的时候快速消灭掉即可；使用旋转四肢攻击时候，四肢最细的那部分是没有攻击判定的，利用跳跃就能躲避掉。战胜后会有三处的门被打开，由于下方的两道门目前还没有能力进入，所以直接从正前方前往区域4的BOSS房间吧。



BOSS 雷火蔷薇

奖牌取得方法

金牌：使用雷火蔷薇击破。

银牌：使用双子狛犬击破。

铜牌：成功把雷火蔷薇冰冻一次。

招式分析

A：发射三枚雷针，并形成一个三角形的雷电

结界——这招是对空招数，只要在地面就可以免除威胁。
B. 向前方甩出四五枚小型飞镖——飞镖的间隙很小，建议站在BOSS下方来躲避。
C：伸长手向前方攻击——这招有三种不同的动作，1.直接伸出手向前方攻击。2.伸出手在藤条间移动。3.进行藤条间的移动同时使藤条产生上下移动的电流。
D：HP损失到一定程度后发射光束炮——发射前有一段时间在吸收能量（同时在回复），马上利用弹墙跳躲避到BOSS身后；如果距离BOSS所在位置太远就到地面上站着躲避。

这个BOSS一直在藤条上高速移动，利用普通攻击效率不高。BOSS的所有攻击都是对空的招式，还是使用镭射炮锁定后攻击最安全。注意有时候别太贪心爬到墙壁上进行攻击，在高空中由于行动不便很容易受伤。胜利后取得雷火蔷薇的DNA。在身后的秘密房间内，格雷发现之前逃走的猎人被巨大活性金属吸了魂，同时ロックマン·モデルH和ロックマン·モデルP的拥有者赫利欧斯、夏纳克两人把活性金属回收后也随即消失……左边房间内利用雷火蔷薇的能力通过一段拉杆道路后可以利用传送机器回到出口。



关卡03 ごっかんの流水（极寒流水）

流程要点 被冰雪包围的世界，如果没有装备地形无效化的芯片在冰块上行走会容易打滑，要小心前进。路上有一种伪装成冰块的敌人需要注意，等主角一接近它就会翻转并发动攻击。一路从冰块上跳跃行进到达2区会和中BOSS深海触手交战，利用炽刃瞪羚的普通攻击可以一击消灭掉中BOSS的触手，之后



对露出的核心使用空中飞踢或者MODEL·A的锁定攻击，反复几次便能消灭。继续前行到3区，这里需要破坏掉五部机器解除通往BOSS房间门的警报装置，版面内的冰块最好全部破坏掉，因为有不少暗门藏在冰块后面。BOSS房间上面的那扇门目前还没有能力进入，进入4区后见到ロックマン·モデルL和ロックマン·モデルF的持有者赛提斯与阿特拉斯，两人警告了格雷一番后便把战斗转交给赛提斯的部下寒戟钢鲨。

BOSS 寒戟钢鲨

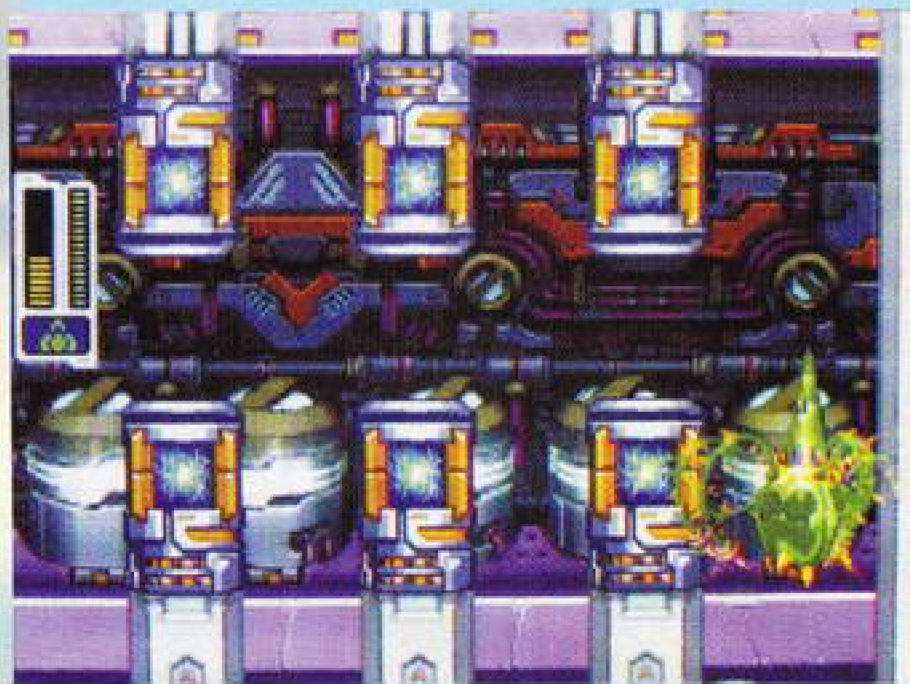
奖牌取得方法
金牌：使用炎巢蜂王击破。
银牌：使用炽刃瞪羚的冲刺攻击做最后一击。
铜牌：必须用MODEL·ZX形态的蓄力斩做最后一击。

招式分析
A：潜入沙底放出四条小型鲨，并一起冲向主角——原地跳跃到最高点就能躲避，没有把握的话可以用锁定攻击快速消灭小型鲨。
B：向低空放出两枚飞针，自身同时往高空冲刺——利用小跳躲避飞针即可，注意在水里有浮力作用，别跳的太高。
C：向高空放出四枚飞针，自身同时进行平行冲刺——BOSS使用这招的时候其正下方是攻击死角。
D：游到版面背景里扭转时空。没攻击力，但能使自身的移动速度变快。
E：HP50%以下时使用，游到版面背景里发射出八枚冰针，并把冰针依次回收——如果冰针是从左上开始发射，会以逆时针方位发出，顺时针方位收回，从右上开始发射便是相反顺序。对付这招站在版面中间会比较安全。
F：尾部带着水龙卷冲刺——高空俯冲就用冲刺来回避，低空的冲刺使用跳跃躲避。

寒戟钢鲨的铁背能够抵挡住任何攻击，战斗时只能攻击它的底盘部位。它的攻击都相当好躲避，最有威胁的EX技只要站在画面中间就能免除威胁。胜利后取得寒戟钢鲨的DNA，之后来到新区域ゆでん（油田）。

关卡 04 ゆでん（油田）

流程要点 第1区域里要活用先前取得的三个DNA。先用炽刃瞪羚的能力破坏掉版面上的石块和冰属性能源球，再利用寒戟钢鲨进入水中破坏掉雷属性能源球，上方的火属性能源球则用雷火蔷薇的能力进行破坏。当解除了全部机关后便能正式进入油田1区，要当心路上那些骑摩托车的杂兵，不小心被撞到的话会受到很大伤害。区域2会遇到中BOSS火焰蟒蛇。由于他的弱点头部在版面上方，平常的攻击手段很难命中，所以最好还是使用锁定攻击进行战斗。BOSS喷出的泥团尽量打消，要是不小心碰到就反复用冲刺甩去泥团，不然会使行动能力下降。火焰攻击分高空和落地两种，高空火焰等其分散的一瞬间冲刺躲避即可，落地的火焰直接跳跃躲避。而使主角产生硬直的紫色光线只要背对BOSS就能免去威胁。击破火焰蟒蛇后来到3区，这里要先进入门前有着雷电标志的房间，利用雷火蔷薇的属性攻击把所有发电器启动，然后把所有房间内的同伴救出。之后进入区域4遭遇ロックマン・モデルF阿特拉斯。



BOSS　MODEL・F 阿特拉斯

招式分析

A：弹道攻击——只有八格的射程，离开弹道就能回避。

B：使用普通火焰弹攻击——攻击方式根据主角所在位置发生变化。主角在BOSS上方是向上射击；处于前方是直线射击；处于下方则是跳跃攻击。

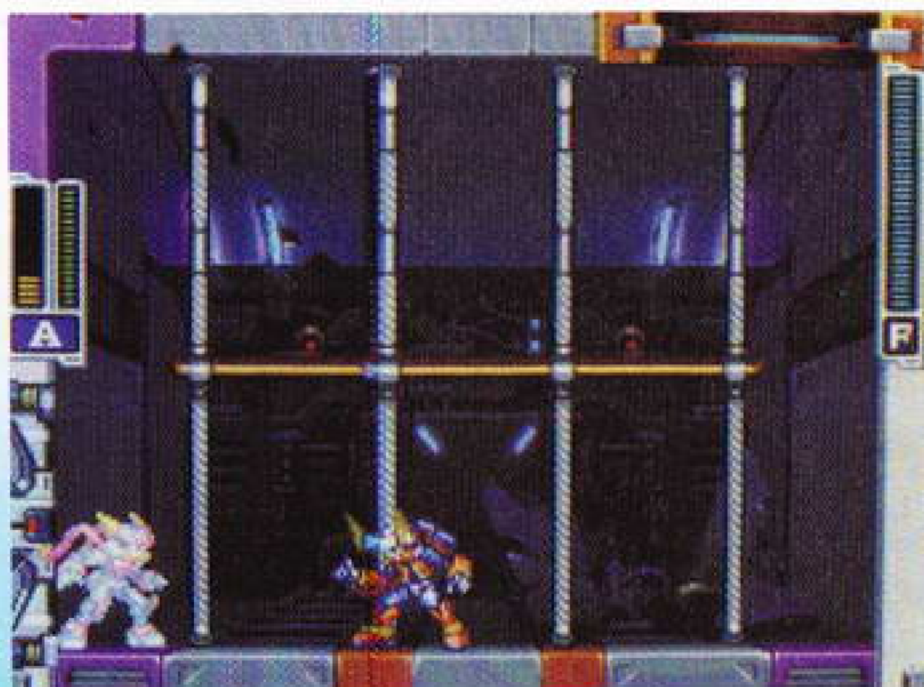
C：投抛炸弹，碰到墙壁后会呈扇型分散反弹——站在版面另一侧或站在阿特拉斯面前即可回避。

D：蓄力后双手砸地引出炎浪（仅和格雷战斗时候使用）——攻击范围非常小，几乎没有命中的可能。

E：蓄力后在地上放置四个炸弹依次爆炸（仅和阿修战斗时候使用）——先到上层避开炸弹的爆炸，如果时间足够的话可以乘其还在硬直状态时回敬一发洛克炮。

F：把火集中在手上冲刺突进——换层或者跳跃躲避。

四天王里最好对付的一名，如果是使用格雷的话战斗会很轻松，利用锁定枪的大范围攻击距离可以在上下层台阶中不断切换和BOSS周旋，胜利后取得MODEL・F的DNA。利用MODEL・F的蓄力攻击救出后面房间里的违法猎人即可完成任务。



回到レギオンズ本部（联合政府本部），由于通过司令的同意，格雷可以去ゆそう列车（输送列车）找售票员取得发车证书，和列车员对话完后就能通过输送列车3到达联合政府本部1区。

关卡 05 レギオンズ本部1区（联合政府本部1区）

流程要点 本关没有什么难点，一路到达最后区域就能和ロックマン・モデルP夏纳克进行战斗。

BOSS MODEL・P 夏纳克

招式分析

A：发散型投掷苦无——会跟踪主角的战位改变攻击方式，如果距离BOSS近会钉在中间的台阶上发射4枚或3+1枚（两轮发射）苦无，距离较远的话则是钉在天花板上攻击。

B：原地投掷两轮苦无——根据难度不同投抛的苦无数量也不一样，简单模式投抛一枚，难度每增加一级投抛数量增加一枚。

C：HP50%以下使用，化作三个分身对主角进行攻击，只要攻击到真身便能强制终止它的攻击。

D：蓄力后放出两枚巨大手里剑（仅和格雷战斗时候使用）——发动这招时候BOSS的对角处非常危险，而BOSS的正上方是安全地带。

E：蓄力后放出6枚紫色的苦无绕着自身旋转（仅和阿修战斗时候使用）——发动这招之后要尽量远离BOSS，苦无几秒后会向四周扩散，保持一定距离就安全。

夏纳克的攻击力不高，但行动力相当迅速，最好的应付方式就是先锁定，等他在发动攻击或者瞬间移动结束后的破绽进行追踪攻击。如果使用女主角阿修的话战斗会很轻松——利用MODEL・A的反弹洛克炮能力将能轻易攻击到BOSS。打倒BOSS后利用MODEL・P的钉天花板能力来到2区，这里需要一路乘坐飞行机器到达三贤人的所在地。经过长途跋涉，格雷终于见到了三贤人，其中阿尔巴特急切地想要格雷交出MODEL・A，站在一旁的托马斯发现了阿尔巴特的异常举动。被识破的阿尔巴特呼唤出了本来在前次大战就被英雄梵和艾尔破坏的魔之活性金属MODEL・V脱离了联合政府本部，而同时米海尔也从报道中发现MODEL・V还处于未完成阶段，于是便拜托格雷抢先一步去收集剩下的碎片。



此时会出现ハイウェイ（高速公路）、ふゆうイセキ（浮游遗迹）、スクタップおき场（垃圾处理场）、コントロールセンター（控制中心）四个可自由选择攻略顺序的区域，推荐玩家按照控制中心→浮游遗迹→高速公路→垃圾处理场的攻略顺序来进行游戏。

关卡  コントロールセンタ（控制中心）

流程要点 开始有两条道路给玩家选择，上面那条要用雷火蔷薇+MODEL・H的能力到达顶层，虽然麻烦但可以取得一个令HP最大值上升的道具。下面分支可以乘坐电梯直接到达目的地，如何取舍就看玩家了。中BOSS利用锁定枪大范围攻击能相当简单地解决。后面有一段会消失的台阶需要使用炽刃瞪羚的能力通过。

BOSS 炎巢蜂王

奖牌取得方法

金牌：不能攻击到蜂巢。

银牌：不破坏一只小型蜜蜂

铜牌：只攻击蜂巢击破。

招式分析

蜂巢状态下

A：飞到高空中砸下巨大火球，并溅出熔岩——站在版面另一侧使用跳跃来躲避熔岩，如果没有自信的话可以站到火球的旁边便不会被熔岩击中。

B：放出黄蜂、导弹来干扰玩家——快速消灭掉小黄蜂或者导弹，不然躲避空间会变得很小。

C：蜂巢连续射出五道光束炮攻击——先站到蜂巢的正下方，等正下方快开炮时迅速冲刺到版边。

蜂巢破坏状态下

D：发出火属性的蜂刺——几乎没有威胁的招式，不用特地去理会。

和这个BOSS战斗相当麻烦，需要把蜂巢击破才能方便地给予本体伤害。利用MODEL・F的弹道编辑系统可以快速击破蜂

巢。取得炎巢蜂王的DNA后利用其能力把后面房间的井盖拉起即可过关。

关卡07 ふゆうイセキ（浮游遗迹）

流程要点 处于高空的遗迹里会不断有强风影响主角的行动，而且会随着区域的深入逐渐增强，玩家要利用从2区不断加强的龙卷风把主角带到很高的地方，这样能取得许多摆放位置比较高的道具。另外提醒玩家的是运用炎巢蜂王的能力可以轻松突破这个场景。



BOSS MODEL·H 赫利欧斯

招式分析

A：三连斩——注意最后一次斩击会发出真空刃，能反弹除究极爆击外的所有子弹。

B：冲刺斩——攻击判定范围是前后180度，空中发出这招用冲刺躲避，地面的话利用冲刺跳跃来回避。

C：蓄力后向前方发出双龙卷（仅和格雷战斗时候使用）——注意发动中有一个时机可以用冲刺跳跃冲过间隙，不要错过机会。

D：蓄力后向前后发出龙卷（仅和阿修战斗时候使用）——尽量与他保持中等距离，因为经过一段距离后龙卷风会向上或向下移动，此时可乘机躲避。

从招式表中就不难看出，赫利欧斯属于近战类型，只要与他保持距离战斗会变得很轻松。需要注意是其蓄力时候要集中精力回避龙卷风攻击。利用MODEL·P或者MODEL·A的射程优势都能轻易获胜。

关卡08 ハイウェイ（高速公路）

流程要点 本关有两个中BOSS——轰炸机和能源球，其中轰炸机利用MODEL·F的向上射击能力能轻松解决；至于另一个中BOSS能源球用蓄力攻击破坏掉其周围的四个小球体之后就能肆意攻击本体了。



BOSS MODEL·L 赛提斯

招式分析

A：从版面外突然俯冲向主角并使用斩击——只有在主角位于中间柱子时才会使用的攻击。

B：HP低于50%后使用，在水面释放下落的冰块干扰主角行动，随后开动螺旋桨——冰块的数量随难度增大而相应增加，螺旋桨开动后可以变身为寒戟钢鲨反向冲刺。

C：蓄力后放出两条冰龙分上下两方向朝主角扑来（仅和格雷战斗时候使用）——冰龙只会在主角之前所在位置进行夹击，稍微变换下站位即可躲避。

D：蓄力后放出一个冰块并敲碎。（仅和阿修战斗时候使用）——站在旁边两根柱子上看清楚冰块飞的方向，从空隙中跳过去。

E：挥动长矛发出剑气——命中范围只有BOSS斜下45度，出招前会蓄力，很容易躲避。

于赛提斯的战斗场景只有三根柱子作为立足点，尽量不要站在中间那根柱子上，因为高度问题很难回避赛提斯的斩击。平时停留在旁边的柱子上等待，当赛提斯出现在旁边时应该马上跳到中间柱子上进行躲避。胜利后利用MODEL·L的能力游到岸上。

关卡09 スクタップおき场（垃圾处理场）

流程要点 相当麻烦的一关，瞬间让笔者怀疑C社是不是打算把RM做成《恶魔城》。区

域1里有许多垃圾，要注意站在垃圾堆上会慢慢陷落下去（得到强化芯片ライト后可避免），悬臂机关需要使用MODEL·P拉开。区域2里有很多外表相同的门，先进入第二扇门里主动被垃圾淹没，之后开启垃圾堆下面的机关就能防止外面的垃圾下落了。之后从第三扇门里进入就能抵达下一场景，下一次的分支门选择红色或绿色（有哪个颜色就进哪个门）的门进入即可。区域3需要通过击打拉杆移动档路的石头前进，多动动脑吧，就不详细描述了。注意最后靠移动石头到达目的地的地方，在拉动悬钩机关前要先把石头打成蓝色，不然出去的话道路依然是被堵住的。

BOSS 乐神兀鹫

奖牌取得方法

金牌：只使用MODEL·A的究极爆击消灭。

银牌：使用MODEL·H的三连斩击中的剑气攻击做最后一击。

铜牌：战斗时间超过120秒。

招式分析

A：在空中滑翔，并不时使用噪音攻击——只要主角身处地面就完全可以不予理会。

B：原地使用噪音攻击——能反弹所有子弹。要先击破掉版面上的麦克风，不然BOSS发动攻击时候麦克风也会进行音波攻击，虽然被命中没有伤害值，但会有一段时间不能攻击。

C：小范围升龙拳——攻击距离极短，别离BOSS过近即可。

D：召唤出三个杂兵干扰主角——每个杂兵都要攻击两次才能完全消灭，比较烦人的一个招式。

E：噪音鼓动杂兵们冲向主角自爆——快速把闪红光的杂兵击破即可。

乐神兀鹫自身能力很弱，攻击基本打不到人。但其丰富的干扰战术能使我方的攻击分散开，要做好打持久战的准备，多点耐心必能胜利。取得乐神兀鹫的DNA后利用其攀爬在墙上不会下滑的能力拉动机关过关。

当四大关卡全部完成之后来到ハンターキャンプ4区，去最左边的地上用炎巢蜂王能力拔开井盖，进入里面后依次使用MODEL·L蓄力破坏雷属性能源球、使用MODEL·H龙卷风穿墙攻击火属性能源球、乐神兀鹫吸住墙壁放下重物打通道路进入新区域さいせき场（采石场）。

关卡  さいせき场（采石场）

流程要点 区域1里为全黑暗的场景，记得多用MODEL·P的能力探明路线再前进，到达2区后遇到前作主角梵（和阿修战斗）或艾尔（和格雷战斗）。



当格雷进入门后，发现里面有个少女正在调查着什么，同时，少女也发现了格雷。

“站住，这里很危险的。等等，你的穿着，难道是……洛克人……？”

“格雷……小心……，我感觉到对方也有一股和我相似的力量。”MODEL·A说道。

“又是一个新的金属能力者吗……艾尔，这个少年或许拥有和你一样的使命呢。”一个蓝色的MODEL从艾尔的身后飞出，同时另一侧也出现了一个褐色的MODEL。

“同时……拥有两个MODEL？这家伙也是洛克人？”格雷惊讶的说道。

“MODEL·X、MODEL·Z，ROCK ON！”艾尔手持着两个MODEL使用了融合，随着一阵闪光，化身为MODEL·ZX的艾尔出现在格雷的面前。

“少年，准备好了吗。那就让我来试试你的实力吧！”

BOSS MODEL·ZX

招式分析

作为前作主角，却没有什么特别的行动规律，经常是盯着主角打，主要攻击方式为三连斩、洛克炮、蓄力斩、空圆舞、龙牙坠（格雷限定）、天翔斩（阿修限定）。其中要注意的就是空圆舞了，看到ZX跳起的时候不要盲目进攻，很有可能会被空圆舞命中，总之不要轻易接近对手，保持中远距离进行拉锯战。

辛苦地击败了MODEL·ZX后，格雷的MODEL·A也吸收到了它的能力，当艾尔看到格雷的MODEL能力时候不由的也小小吃惊了一番。当格雷准备离去时，艾尔叫住了格雷。

"你是因为什么才想去战斗呢。"

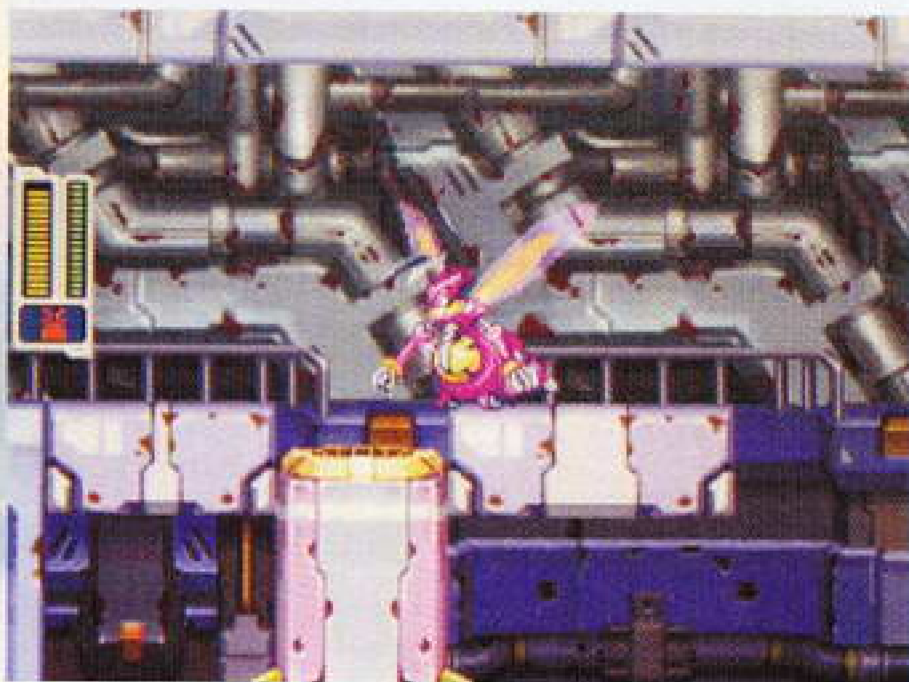
"我不知道，只是我不想失去现在的伙伴。"

一路上继续前进可前往区域3，这里会遇到一台压路机，建议各位不要盲目往前冲，已目前的活性金属能源根本不够开路，可以损失点HP让压路机先行一步。到达区域4后会遇到电气蜘蛛的强化版，攻略方式和之前完全一样。交代完任务后取得绿色、黄色磁卡，现在可以进入所有之前无法打开的门。

接下来从ハンターキャンプ（猎人营地）的2区前进，在最上部的走廊尽头破坏石头后进入下面的门来到バイオラボ(生物实验室)。

关卡 11 バイオラボ（生物实验室）

流程要点 利用MODEL·ZX的能力会使关卡的攻略变的相当轻松，路上需要使用炎巢蜂王打开水闸来开通道路，途中可拿到一个增加能量槽上限的瓶。进入3区后会遭遇BOSS冻牙巨鳄。



BOSS 冻牙巨鳄

奖牌取得方法

金牌：只使用MODEL·A的锁定攻击击破。

银牌：只使用炽刃瞪羚的普通攻击击破。

铜牌：使用炎巢蜂王来击破。

招式分析

A：突进牙咬——只要站在版边就完全没有威胁的招式，HP在剩余50%以后突进途中会发射冰牙弹。

B：发射沿着版边行走的齿轮，发射的数量依难度而定——可以用攻击破坏掉。

C：在地上制造出一块冰后再踩碎——一点威胁都没有的招式。

四肢发达，头脑简单这句话很好的体现在这个BOSS身上，即使是在HRAD难度里也可以站在版边使用远距离攻击武器无伤消灭掉。

关卡 12 なぞの研究所（谜之研究所）

流程要点 为了调查阿尔巴特的目的，格雷决定前往自己被封印的研究所里查找关于MODEL·V的资料。前往ハンターキャンプ3，从下方尽头的道路最右边的门进入传送机器来到谜之研究所3区。路途中只需要不断地把电池击打进能量夹中使机关供电正常便可开启通路。来到尽头后遭遇BOSS战。

BOSS 电殛刺猬

奖牌取得方法

金牌：使用人类形态击破。

银牌：利用MODEL·F的蓄力把小老鼠轰到它身上作最后一击。

铜牌：使用寒戟钢鲎在水中做最后一击。

招式分析

A：召唤小老鼠，上下管道各出现2只——离自身所在地近的2只老鼠要尽快消灭掉，不然会干扰行动。

B：释放出扇型的雷电球——空隙很大，只要站在稍微远一点的地方就容易躲避。

C：冲刺——在版面内无目的胡乱冲刺。



电殛刺猬速度极快，普通攻击手段很难捕捉到其行踪，建议使用寒戟钢鲎的时间缓慢能力，乘ＢＯＳＳ速度下降的机会利用MODEL·ZX的技能空圆舞快速消耗掉BOSS的HP。

关卡  タキのイセキ（森林神社）

流程要点 前往ハンターキャンプ3,从下方尽头的道路最左边进入タキのイセキ（森林神社）。本关刚进入就会遇到BOSS双子狛犬，感觉是所有BOSS中最难对付的。

BOSS 双子狛犬

奖牌取得方法

金牌：利用炽刃瞪羚的蓄力飞镖同时击破两头BOSS。

银牌：用电殛刺猬的雷电球同时击破两头BOSS。

铜牌：用MODEL·A的究极爆击同时击破两头BOSS。

招式分析

A：在地面来回冲刺——只能依靠跳跃或者站在安全的平台上躲避，小心它们突然跳回平台。

B：跳到空中扔出铁球——分为两种情况，一种是另一头犬没有接住扔出的铁球，在地上反弹一次后消失，这个比较容易躲避。第二种情况是另一头接住回力镖并再次扔给另一头BOSS，来回踢四次后铁球分裂成三发，这个需要躲在第四次踢回力镖的BOSS附近才能回避。

C：两只犬跳向空中并在下落时候把铁球扔到背景里，背景放出面向八方向的激光，站在空隙间或者版边都能安全回避激光，需要注意激光消失后两只狗会再次冲刺回版边。

BOSS拥有三排HP，两只狛犬分别拥有一排半，可以采取集中攻击一只的方法来战斗，打到一定程度可击破其中闭着嘴的那只。在战斗中BOSS会不停地进行高速移动，应掌握好时机使用寒戟钢鲎的时间缓慢能力，然后迅速使用MODEL·ZX的技能空圆舞集中攻击其中一只（如果使用的是阿修，可以用天翔斩接上空圆舞进行攻击，杀伤力巨大）。

关卡  かいていかざん（海底火山）

流程要点 从生物实验室3区原来无法使用的传送装置里进入最后区域——かいていかざん（海底火山）。本关水中场景居多，活用MODEL·L可以使攻关效率提高不少。一路前进到4区就会遇到阿尔巴特。

在海底火山的深处，格雷终于追上阿尔巴特。普罗米修斯和潘多拉突然出现并杀死阿尔巴特。

“你们这是在干什么？”

“这就是我们的复仇……”

“对那个制作我们出来的家伙复仇！”

“接下来，就让这个游戏在我们之间了结吧！哈哈哈哈哈哈！”



BOSS 普罗米修斯

招式分析

A：地狱火焰直接向两侧扩张——无法躲避，只能依靠雷属性的强力攻击强制取消或用MODEL·F双手蓄力把火柱打退。

B：旋转地狱火——释放出两道火焰围绕自身旋转，旋转时一边的火柱会跑到画面背景中去，此时就是躲避的时机。

C：出现在地面并召唤出地狱针刺袭向主角——利用跳跃便能轻松躲避的招式，注意针刺会顺路回来。

BOSS 潘多拉

招式分析

A：出现在版面下方召唤出四个带电晶柱，每次两个晶柱按椭圆型路线旋转一圈——晶柱会从上空／地面向玩家攻击，根据情况使用冲刺、跳跃来进行回避。

B：出现在版面上方，放出两个浮游炮以主角

为目标射击——浮游炮的攻击很有规律性，相当容易看穿。

合体技能A： 潘多拉出现在版面中间并以浮游炮进行射击，当浮游炮即将消失时候普罗米修斯从天而降击打主角所在的地点并砸出火花。潘多拉的攻击很容易躲避，之后普罗米修斯的攻击要是行动来不及可以采取变身为电殛刺猬使用高速冲刺躲避。

合体技能B： 潘多拉出现在版面左边或右边，召唤出杖在空中左右漂浮，同时普罗米修斯从空中落下施展三连斩击，最后一击会产生出强烈的剑气——先站到版边进行躲避，等潘多拉第一次飘过主角头上方时候切换成MODEL・H向上空进行冲刺。

虽然这两个BOSS在前作《洛克人ZX》中已经接触过，但是本作里两人的招式都变化很大，战斗方面首推MODEL・ZX，使用蓄力剑和洛克炮依照不同情况来进行攻击。有时候也能使用洛克炮命中敌人后再使用空圆舞进行连击，伤害相当可观。活性金属能源用完可以暂时使用MODEL・H进行战斗。

“很好，终于结束了……无论是那个男人，还是洛克人……”

“我们为什么要战斗？”

“为什么？因为这就是游戏！”

两人突然尖叫起来，随后倒下了。DNA资料也从他们体内飘出。一个似曾相识的人出现在格雷面前。

“你是……阿尔巴特！那刚才的那个是？”

“是我的替身。”

此时MODEL・V的碎片把两人的DNA资料吸收了，整个研究所开始崩塌。

“格雷快走！”

“不行！我要带他们俩离开！”

“来不及了！难道你想死在这里吗？”

“可恶！”

格雷无奈地逃离研究所，里头只留下阿尔巴特的狂笑，以及两具了无生气的机械身躯。

在基地中的格雷正打算去三贤人的所在地商量对策，此时地面一阵晃动，一艘因为MODEL・V的觉醒而启动的巨大攻击性战舰出现在众人眼前。

“这个是什么啊！”格雷惊讶地喊道。



“呵呵，格雷，你做好准备了么？”艾尔的声音从身后传来。

“可是，我们要怎么攻进那么巨大的战舰？”

“这就是我的伙伴。”艾尔指着天空的自豪地说道。守护者的巨大飞艇正停留在空中。

正当格雷和艾尔准备出发时，一队猎人士兵也紧随而来：“等等，格雷，我们也要战斗。”

“少年，拿出你的勇气去战斗吧。”三贤人之一的托马斯也赶来为格雷一行送于祝福。

“如果你相信你的伙伴，相信着这个世界，那么，展开行动吧。”艾尔和猎人基地的伙伴们鼓励着格雷，格雷朝MODEL・A望了望，长久的战斗使他们间产生了无比的默契，格雷拿起双枪，朝战舰的核心走去……

关卡15 ウロボロス（乌罗布罗斯）

流程要点 区域1里会遇到阿尔巴特，他的MODEL・V拥有着和MODEL・A相同，不，是更强大的DNA复制能力，格雷必须要在区域2中重新和以前战斗过的八大BOSS再次过招，将它们全部打倒后才能进入区域3。区域3里有很多即死地形，需要注意。建议使用MODEL・L的地形侦察能力慢慢推进，最后一段路可以依靠乐神兀鹫的能力轻松通过。

正当格雷要冲进控制室和阿尔巴特进行最后的战斗时，四天王出现挡住了格雷的道路。

“住手！我们没有理由战斗吧！你们……只不过是被利用了而已啊！”

“我们绝不会让你去打扰即将成为新世界之神的阿尔巴特大人！”四天王面对格雷并没有丝毫退让的意思。这时候，艾尔变身为MODEL・ZX出现在众人面前，帮格雷打开了一条道路。



“去吧，格雷，虽然四年没有战斗了，但也别小看我。”格雷看着艾尔，坚定地朝阿尔巴特所在的战舰主控室走去。

控制室里，格雷终于见到了阿尔巴特。

“停手吧！阿尔巴特，你已经逐步走向灭亡了！”

“哼，只是一个洛克人的失败作却在那里大言不惭。”

“什么失败作不失败作的，我才不管！我只是想要守护现在的一切！”

“在神的力量前，什么都是徒劳的，格雷啊，尝尝失败的滋味吧！”

最终战第一阶段 战舰控制终端

招式分析

A：第一个头发动的攻击，发射横扫地面的黑洞炮，并掀起石块攻击主角——原地跳起就能安全回避，如果对操作没有信心的玩家可以换成MODEL·H向上空冲刺回避。

B：第二个头发动的攻击，喷射出数团火焰燃烧地面——只要及时躲避到火焰的间隙中即可回避。

C：第三个头发动的攻击，把头砸向地面并往右拖动——需要利用攻击把头部暂时打飞，此时的一瞬间会露出空隙，利用冲刺逃离。

D：在左上方的空中释放出黑洞，并不断从黑洞中射出能源炮——站在黑洞的正下方，这里是攻击死角。

E：HP30%以下使用的招式，三个头会分离出身体，在空中释放雷电球攻击主角，在雷电球全部攻击完后身体会发射导弹攻击——雷电球比较难躲避，可以变身为电殛刺猬，利用高速冲刺进行回避。

这个BOSS的弱点是身体下方的能源控制器，最有效率的攻击方式便是使用MODEL·P不断连打Y+R键发射苦无进行攻击，和这个BOSS战斗不要嫌麻烦，频繁的切换形态才能保证自身的绝对安全。几轮下来便能结束战斗。摧毁了王座之后，阿尔巴特使用了MODEL·V的力量，那股巨大的力量甚至把战舰的玻璃都震的粉碎。

“我是无敌的……·因为……我就是神！”

最终战最后阶段 阿尔巴特

招式分析

防护罩保护状态：

A：利用防护罩合成的金属沿版边朝主角缓慢滚动——听到有砸地的声音便是BOSS使用此招的时候，可以在金属旋转的瞬间冲刺或跳跃躲避，对操作没有信心的玩家可以换成MODEL·H向上空冲刺回避。

B：放出一个准星锁定，对主角先前的所在位置放射雷电——只要不断采取冲刺动作就可以回避攻击，注意最后一次攻击是瞬间放出三道雷电，需要尽量躲避的远一些。

C：释放两个旋风——任意破坏掉一处旋风下面的防护罩芯体。

防护罩被破坏后：

A：利用防护罩合成的巨剑向主角挥动——站在BOSS的正下方即可。

和这个BOSS对决需要很大的耐性，正常状态下BOSS有防护罩所产生的能源保护着，需要破坏掉所有防护罩芯体才能对其造成伤害，破坏防护罩还是建议使用MODEL·A的锁定攻击来进行。注意当BOSS的HP越来越少时，防护罩的回复速度也越快，往往一次都没攻击成功就会恢复防护罩。

击败了阿尔巴特，MODEL·V也再次被破坏，而由MODEL·V的力量作为动力的战舰也逐渐开始下沉，毁坏。

“什么……阿尔巴特大人竟然失败了？”四天王还是不敢相信眼前的事实，而地面上的猎人基地里则是一阵欢呼声。

“那孩子，果然做到了。”托马斯欣慰地说道。

不久后，因为和MODEL·V战斗而身心疲惫的格雷清醒了，旁边，是一直等待着他的伙

伴——MODEL·A。

"格雷，感觉如何。"艾尔走了过来，关心地问道。

"啊……好多了。"

"今后，你有如何打算呢。"

"不知道呢，我现在想去看看这个世界，竟然我诞生在这里就想要去了解它。"

"那么，下次再会吧！"

（攻略正文完）

全重要道具取得地点一览

E能源罐

HP全满的状态下再次取得HP回复道具就能积蓄能源，在HP不足时能进行补充的E能源罐想必是各位玩家的最爱。本作和以往相同，游戏中一共能够取得四个E能源罐，具体位置如下：

能源罐	出现地点＆入手方法
1	レギオンズ本部（联合政府本部），2区遇到苍蝇中BOSS后第一栋有玻璃的建筑的右下方，需要利用飞行机破坏玻璃进入。
2	ごっかんの流冰（极寒流冰）2区和3区连接的出口上方，利用雷火蔷薇的能力抓住绳子到顶取得。
3	なぞの研究所（谜之研究所），将4区关卡内的全部电池打入电夹后右上方出现新道路，进入后使用双子犬的分身能力取得。
4	ふゆうイセキ（浮游遗迹），在3区一个房间与里面的猎人对话后去收集四个道具交给他便可取得。

活性金属能源槽最大限制上升道具

能提升能源槽的容量以满足洛克人多次使用必杀技的要求，和"E能源罐"一样最多能取得四个。

活性金属能源槽	出现地点＆入手方法
1	ゆでん（油田），2区中间道路，先用炽刃瞪羚破坏掉下方有裂痕的管道，再用F的能力破坏掉里面的管道，走到尽头取得。
2	ハイウェイ（高速公路），1区中间道路下方，需要先使用寒戟钢鲎的时间缓慢能力，再迅速打开机关绕到后面取得。
3	バイオラボ（生物实验室），行至2区时，先用炎巢蜂王的能力打开左边水闸放水，道路出现后再关上左边水闸并打开右边水闸放水，左边平台上浮，进入取得。
4	さいせき场（采石场），3区，被压路机追击道路上的岩石层内。

HP最大值上升道具

能提升洛克人体力上限的珍惜道具，为了能更轻松地通关，最好是将它们全数收入囊中。

HP最大值上升道具	出现地点＆入手方法
1	しんりょくタワー（深绿塔）3区，中BOSS后会看到右边会一节节下落的管道，在管道的上方。
2	スクラップおき场（垃圾场）2区，尽头处有三扇门，进入右边的蓝色门，利用乐神兀鹫的漂浮能力或者炎巢蜂王的连续跳跃能力取得。
3	コントロールセンター（控制中心）1区，走上方的道路，利用雷火蔷薇+MODEL·H的能力到达顶层取得。
4	タキのイセキ（森林神社）2区，在左边的瀑布里用L的能力逆流向上进入隐藏道路取得。

通关特典

通关后会分别追加两个小游戏和HARD难度，HARD难度里敌人的攻防能力都有了大幅度提高，开启传送装置需要的水晶也增加到500EC。除了任务取得的那个E罐外没有任何能提高自身战斗力的道具。男女除EASY难度下各通关一次后会追加BOSS挑战模式。





光环收录

《豆丁机器人》是NGC末期的一款另类RPG游戏，你需要控制一个小豆丁机器人，拖着极其夸张的老式插头帮助主人做家务、完成各种有趣的任务。而NDS上的本作则把场景挪到了室外。虽然游戏的目的改变了，但是你依然可以从中发现许多NGC版的元素，是一款今夏值得一玩的好游戏。

文 宇轩
美编 澄香

NDS 盛开吧！豆丁机器人
咲かせて！ちびロボ！
◆Nintendo◆SLG◆2007年7月5日◆日版
◆1～2人◆1Gb◆4800日元◆对应周边未定

豆丁机器人使用说明书



继家用型豆丁机器人开发成功，并受到广泛好评之后，日本某研究社为了回报社会的支持，再次研制了另一种新型豆丁机器人，专门从事各种公益活动。此次大型公益活动的目的是将数量巨大的小型豆丁机器人免费送到各个城市中那些已经荒芜的公园，以让公园重新恢复生机。而你就将扮演其中的一名豆丁机器人，望着无边无际的公园，等待着你的将会是一次什么样的冒险呢？

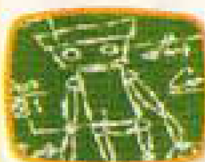
为了节约能源和成本而设计的、身长只有10cm的小型机器人，由于使用了多次元折叠技术，所以可以从头顶的开盖中放入比自身体积和重量都大几倍的物体。身后拖着的插头是用来充电的，之所以采用老式设计，也是为了节约成本而考虑的。

爱心点数与电力点数





爱心点数和电力点数是游戏中比较重要的两个数值。我们的豆丁机器人在完成任务、种植花朵等时候，作为回报都可以获得一定量的爱心点数。这个爱心点数就是机器人动力的来源。在家中经过助手的转换，就可以变成电力点数。电力点数不但可以给小机器人充电，还可以用来购买各种物品与公园的建设。






关于充电





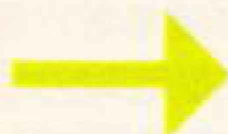
机器人没有电就无法行动。游戏中，上屏右上角显示的数值就是小机器人当前电池的剩余量，不同行动的电消耗速度也不相同。电量不足时，就要立刻到电源处进行充电。如果没有及时充电，小机器人就会损坏，然后被送回家中修理。在游戏中达成一定条件后就能购买增加电量上限的道具，最高电量上限为500。依靠家中的电力点数进行充电是初期惟一的手段，但随着电量上限的提高，一次充电就要耗费好几百的电力点数，十分不划算。这时候就需要找其他可以免费充电的插头来进行补充了。

家



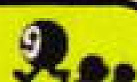
豆丁机器人的家就是一开始出现的小屋，新的一天都是从小屋中开始的。小屋中的设施都有它固定的用处，从左到右分别是蓄电池、电源插头、电脑、FC型卡带录入机和助手。





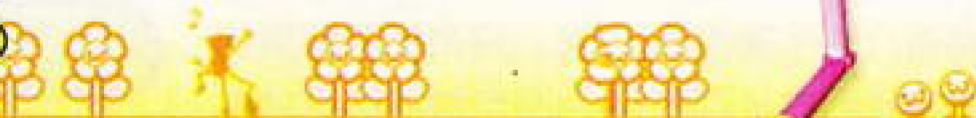


时间的变化



游戏中存在着独立的时间，当一天的时间完结后，游戏会自动统计当天访客人数以及有关公园的各种资料，并把豆丁强制传送回家中。时间流逝的快慢在后期可以通过时钟来进行调整。

园丁育成手册



种花



做为一个合格的园丁，首先必须学会如何养育花朵。刚刚来到公园时，这里只有少数几朵花开在贫瘠的山坡上。这时候，我们的小机器人就要大显神威，种植一种能够快速成长的花朵，让它们来帮助这片土地恢复绿色与生机。

种花的步骤大体有以下两个，首先，花儿都是从幼苗开始成长的。如果看到地上有未长大的小花苞，就可以使用洒水器来为它们浇水。使用时下屏会显示把柄部分的图案，此时使用触控笔按住把柄向前慢慢推即可让洒水器喷出水来。花苞一遇到水就会立刻长大，看到花朵完全张开，并随着"啪嗒"一声的音效响起时，就表示浇水的步骤已经完成了。一般来说，推一次把柄正好能让一朵花完全开放。









如果开出的花是白色的，那么接下来的步骤就是播放优美的音乐，让它完全成熟，并播撒出更多的种子。录音机的播放需要按照不同歌曲的快慢节奏，匀速转动下屏的唱片才可以。播放完毕之后，游戏会给你一个评分，如果该评分超过70的话，就表示演奏成功。白色的花朵会变成其他的颜色，并向四周喷射出数量不等的种子。种子落地时会自动变成芽胞，以此循环就能让花儿的数量呈几何级增长了。



花的种类

游戏中的花朵一共有9种颜色，各种颜色的花朵出现和种植的条件都不一样。

花朵颜色	出现条件
白色	未成熟的花朵，在任何土地上都会出现。成熟后会根据条件变成其他颜色的花 朵。
红色	平地上盛开的花朵，在其他土地上也会以伴生状态出现。
黄色	山坡上盛开的花朵。
绿色	树木或草边盛开的花朵。
青色	水边盛开的花朵。
紫色	较高的山坡上盛开的花朵。
彩色	在浇水时有时会出现彩虹，此时让白色花朵成熟就会变成彩色的花朵。平时出 现的几率很低。
黑色	被黑暗种子侵蚀的花朵，当天夜里就会枯萎，最好当时就把它剪下来。
灰色	被大型黑暗种子侵蚀的花朵，用任何东西触碰到它以后就会恢复原来的颜色。也有一定几率变成黑色的花朵。



花数统计

游戏中种植的花朵数量会显示在家中的电脑上方，每当你转换爱心点数的时候就会自动更新。花朵数量与游戏流程的发展和新道具的出现有着直接的关系，最终目标是种植1000朵花。

地质与地形



公园内的土地按照等分的正方形被划成了7×7的49块，每一块都有其固定的属性，可以在家中的电脑里查看。

段数	表示该土地的地势等级，红色的箭头表示比标准地势低，蓝色箭头表示高出标准地势等级。
状态	分为草(绿色)、砂(黄色)、土(土黄色)三种。表示该区域植被状况。
饰り	表示该场地含有的装饰物数量。
游具	表示该场地含有的小游戏用具数量。
ツボミ	表示该地区未开放的花苞数量。

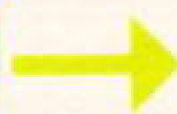
下面来具体说说状态这项属性的意义。公园最初有几块土属性的区域，只有长在那里的花苞才能顺利成长为花朵。而荒凉的砂地就不适合植物生长，虽然也可以将种子播撒在上面，但是却无法开花，需要改造之后才能继续种植。当土属性区域的花朵盛开到一定数量之后，该区域就会变成绿色的草地，并伴有“Congratulate”的字样。此时该区域不能继续种植花朵，即使给种子浇水也会换成爱心点数并消失。

公园改造



利用电脑和同伴可以进行对公园的改造，改造项目有很多，分为地形改造、装饰物改造、小游戏用具改造和雕像改造四种，不过之前必须拿到记录有该改造项目的卡带才可以。地形改造是对公园的每一个区域属性进行微调。装饰物改造主要是对环境进行美化之用，有些也有其特殊效果。而小游戏用具则是专门为了豆丁设计的，可以玩耍的设施。雕像只能建造一种，并给你的公园带来大量的人气。选定改造项目之后，再选择同伴支付一定的雇佣费用就可以了。选择的同伴是否擅长该改造项目，对雇用经费也有影响。最后一个环节是纯粹拼RP的老虎机，系统会按照比例随机抽得增加或减少雇佣经费，如果全部抽得减少经费的话，还会有加倍打折的优惠。改造的过程无需你亲自操作，瞬间即可完成。下页就是游戏中所有改造项目的列表。







其他工具的使用



游戏中还有两样可以使用的道具——花钳和勺子。花钳可以剪下成熟的花朵拿到商店街去卖，只要拿起花钳接近花朵就可以将它剪下，点击花钳还可以将它扔出去，所以没事的时候千万不要拿着它闲逛，要爱护花花草草啊。而勺子是用来挖地的，地面上有叉形标记的位置都可以挖到物品，其中包括稀有卡带、道具等等，当然也会有垃圾……

交通工具





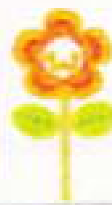
游戏中比较有特色的就是的就交通工具系统了，看起来体积很大的交通工具，只要点击对应图标就会传送到你的周围。交通工具也有四种，第一种是自行车，采用十字键控制方向，转动下屏踏板作为动力。消耗的电量少，容易控制方向，但速度最高只有30cm/秒。加装芯片后按住L/R可以让豆丁站起来踩踏板，提高起步速度。第二种是汽车，需要在侧面的插口上插上电源才能行动。使用十字键的上下控制油门和刹车，转动下屏的方向盘控制方向。虽然速度快，且加装了芯片之后按L/R还能进一步加速，但要熟练掌握操作还需要费一番功夫。第三种是船，只能在水里移动，左右滑动下屏的船桨来前进。速度极其缓慢，前期只能作为观光休闲之用。但在后期加装了芯片之后却有了飞行的能力，变成了一架直升机。只可惜速度还是一样的慢。第四种交通工具其实也是一辆汽车，操作起来和第二种一模一样，性能上也没有太大改变，只不过换了一种外型罢了，另外“她”的前身还是你的一位伙伴。













改造一览

注：括号内的数字代表购买所需消 耗的电力点数。

卡带名称	出现条件	作用
サキナハーレ	花80朵种植(100)	改造荒地
ミチヒケール	花80朵种植(500)	道路，移动时消耗电力减半
きえルンです	花80朵种植(500)	将道路和河流除去
ちびトランポリン	花80朵种植(500)	玩蹦床游戏的设施
ゼロモッコリ	花80朵种植(500)	将地面的岩木整平
マンホール	花120朵种植(500)	快速返回公园入口
ちびモッコリ	花160朵种植(500)	平坦的地面，适宜种植红色的花朵
モッコリ	花160朵种植(500)	较小的山坡，适宜种植黄色的花朵
デカモッコリ	花160朵种植(500)	较陡的山坡，适宜种植紫色的花朵
クロバイバイ	花240朵种植(500)	防止黑暗种子在附近出现
クロホイホイ	花240朵种植(500)	防止巨型黑暗种子在附近出现
カワヒケール	花280朵种植(500)	开凿河流，适宜种植青色的花朵
ゴミ箱	花320朵种植(500)	垃圾箱，用来丢弃垃圾
アゲルサゲール	花360朵种植(500)	自由变更地面坡度，适宜红、黄、紫三种颜色的花朵种植
みずのみば	花450朵种植(500)	供旅客免费喝水的饮水器，公园游客+1，可以用来360度观察整个公园
ちびさがりぼう	花600朵种植(500)	不可能够得着的单杠？
レンガレンガ	花800朵种植(500)	花坛，公园游客+2
ちびコーヒーカップ	花900朵种植(500)	两人乘坐的模拟漂流玩具
ちびスタートゴール	花1000朵种植(500)	赛车游戏的起点
ちびチェックポイント	花1000朵种植(500)	赛车游戏转折点
ジョーボジョーボ	商店街废纸箱内随机获得	喷水池，公园游客+5
なおルンです	商店街废纸箱内随机获得	公园设施修理
ちびキャノン	商店街废纸箱内随机获得	可以让豆丁飞得很远的大炮
ちびシャボン玉	商店街废纸箱内随机获得	玩吹泡泡游戏的座椅
ちびブランコ	商店街废纸箱内随机获得	玩荡秋千游戏的设施
ちびベンチ	商店街废纸箱内随机获得	1天只能坐一次的小鸟观察椅
ちびボウリング	商店街废纸箱内随机获得	玩保龄球游戏的设施
ハッパボーボ	商店街废纸箱内随机获得	种植树木，公园游客+1，适宜种植绿色的花朵
クッサボーボ	商店街废纸箱内随机获得	种植青草，适宜种植绿色的花朵
ヒッゲボーボ	公园中挖掘获得	种植仙人掌，公园游客+1
ちびロック	除去公园中的杂草获得	碎石地面
デカロック	挖掘黑暗种子的洞穴获得	大型岩石地面
ちびてつぼう	公园中挖掘获得	玩单杠游戏的设施
スーパーちびてつぼう	挖掘黑暗种子的洞穴获得	玩旋转游戏的设施
がいとう	挖掘黑暗种子的洞穴获得	晚上用来照明，公园游客+1
ミズタマーレ	将蛋糕交给黑暗种子获得	孩子玩耍的戏水池，公园游客+1
ベンチ	商店街废纸箱内随机获得	供游客休息的长椅，公园游客+1
ちびモグラたたき	フラリダ给你的礼物	玩打地鼠游戏的设施
フラリダどうぞう	与フラリダ成为亲友	公园游客+10
パイソンどうぞう	与パイソン成为亲友	公园游客+10
リバティどうぞう	与リバティ成为亲友	公园游客+10
ポプラーどうぞう	与ポプラー成为亲友	公园游客+10
ペンギンどうぞう	与ペンギン成为亲友	公园游客+10
マッチナどうぞう	与マッチナ成为亲友	公园游客+10
シェイクどうぞう	ダンスを全种类觉	公园游客+10
ちびロボどうぞう	全部区域都变成草地获得	公园游客+10

小游戏



只要在公园改造中安置了小游戏用具，就可以玩到对应的小游戏了。虽然规则很简单，但在自己的公园玩耍也会有不一样的感觉哦。

 大炮（ちびキャノン） 

得到方法： 商店街的废物纸箱内随机获得。

游戏规则： 用十字键调整角度，在声效的提示下蓄满力发射。达到2000cm的时候会得到徽章奖励。

提示： 45度角是最佳的发射角度。



 蹦床（ちびトランポリン） 

得到方法： 鲜花数量达到80朵时购得。

游戏规则： 点击触控笔起跳，在下落碰到蹦床的一瞬间再次点击可以让它跳得更高。跳到2000cm的时候就会有称号出现。

 小黑保龄球（ちびボウリング） 

得到方法： 商店街的废物纸箱内随机获得

游戏规则： 在下画面将黑暗种子当成保龄球投掷出去，命中对岸的保龄球瓶。达成33点就可以得到特殊称号。

 打地鼠（ちびモグラたたき） 

得到方法： フラリダ给你的礼物

游戏规则： 站在打地鼠台上看准黑暗种子露出头的一瞬间点击下屏对应位置的洞就可以了。普通黑暗种子+1分，红色黑暗种子+10分，挥空减1分。

 永远抓不到的单杠（ちびさかりぼう） 

得到方法： 鲜花数量达到600朵时购得。

游戏规则： 由于单杠是由两个鬼操纵，所以如果平时点击触控笔起跳的话是永远抓不到的。需要一直在单杠下等待时机，然后猛地跳起才可以抓到，会有称号和爱心点数的奖励。

 秋千（ちびブランコ） 

得到方法： 商店街的废物纸箱内随机获得

游戏规则： 沿着下画面的箭头提示来回弧形滑动触控笔，在速度最快，角度最好的时候松开，让机器人向前飞出去，达成100cm的时候会有称号出现。

提示： 掌握好起跳的角度是游戏的关键。

 吹泡泡（ちびシャボン玉） 



得到方法： 商店街的废物纸箱内随机获得

游戏规则： 坐在吹泡泡座椅上朝着麦克风吹一口气就可以了。气息越长，吹出的泡泡也就越多，一旦中间气息断了，吹泡泡的过程就会被终止。

朋友篇



游戏中一共有6名好友，他们会在某些特定的时刻在商店街出场。给他们充电使其恢复动力就能让他们加入，成为你的伙伴。开始时每个同伴都只能进行两次改造，然后就会因为电量耗尽而死亡。此时就要重新去商店街寻找那些标有回收标记的黄色纸箱，将找到的伙伴重新充电复活才可以。游戏后期通过固定的剧情，每一名同伴都会经过一次大的转变，此时再让他们加入就会成为你的亲友。亲友的雇佣经费比朋友要少，而且可改造的次数也比朋友要多。另外每个同伴都有它们喜欢的物品，将这些物品送给他们可以换取数量可观的爱心点数。

リバティ

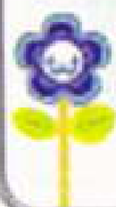
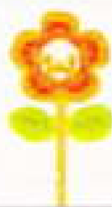
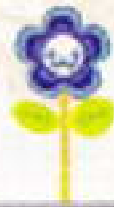
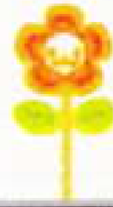
最初出现场所	商店街
喜欢的物品	キャンディバー
相关同伴	ポプラー



ペンギン

最初出现场所	商店街
喜欢的物品	ペンギンソー
相关同伴	フラリダ





フラリダ

最初出现场所	花店后的垃圾场
喜欢的物品	チョコレート
相关同伴	マッチナ



マッチナ

最初出现场所	食品店门口
喜欢的物品	ダイエットスナック
相关同伴	フラリダ

（成为亲友后，她就变成了一辆汽车，不能参加公园的改造工作了）



バイソン

最初出现场所	商店街的电器屋前
喜欢的物品	バブルガム
相关同伴	ペンギン



ポプラー

最初出现场所	出公园门后人行道右侧的尽头
喜欢的物品	叶っぱ
相关同伴	リバティ

亲友简易流程



这里有个简单的办法能让你快速地和玩具同伴们建立亲友关系。在招收到任意一名同伴之后，让他连续进行两次改造项目，待其损坏后，立刻找到他并充电使其复活。以上程序重复两次并在第三次复活充电前让他的相关同伴加入你的队伍，这样一来，给同伴充电复活后就会有固定剧情发生了。别急，只有再次雇用后第四次使其复活才能让他真正成为主角的亲友，并获得特殊的奖励雕像。

敌人篇





虽然是氛围轻松的游戏，但敌人也是少不了的。当家中的电脑响起警报的时候，就表示今天公园里会有敌人出现了。早期的敌人是小黑暗种子，它们会从洞穴中出现，三个一组，然后慢慢地把周围的花朵侵蚀掉。对付它们有两种办法，第一种是使用洒水器对准它们喷水。小黑暗种子一旦接触到豆丁的身体或者是喷出的水后都会暂时静止不动，此时继续灌水就能把它们撑爆。第二种方法更简单，直接使用汽车或者自行车从它们身上碾过去就可以了。小黑暗种子死后会变成1颗花籽，播撒在周围，爆炸产生的气体也会让周围的花苞迅速成长。有时候它们也会发飙，变成红色的狂暴状态向你冲过来，此时被它们碰到的话不但会损失电量还会损失爱心点数，撒腿就跑吧。

游戏的中期还会出现巨大的黑暗种子，对付它们比较麻烦。首先要用汽车或者自行车把它们撞翻，然后再拿洒水器喷射。不过相应的，它们死后出现的种子的数量也变多了。巨大的黑暗种子有时候并不一定会将花朵完全侵蚀，对于那些灰色的花朵，只要触碰它们即可恢复本来的颜色。

敌人的位置都可以在地图上清晰地看到，另外还有一个躲避敌人的小方法，只要你一直呆在小游戏设施里，时间就会流失，但并不会结束。这时候是不会有敌人出来骚扰的，只要等时间一到，就可以轻松度过。但这样当天除了玩小游戏之外，就再也干不成别的事情了。



徽章的收集

游戏中一共有24枚徽章可以收集，达成它们的条件也都比较苛刻，达人玩家们努力挑战一下吧。

徽章名称	入手条件
花咲かエンブレムシール	击倒大魔王通关后获得
原っぱシール	所有的土地属性都变成草地
カセットシール	收集全部种类的卡片
ハッピーシール	爱心点数一次性收集满9999
满员御礼シール	当天有130名游客来访
花コンボシール	浇花连击数达到30以上
リバティシール	和リバティ成为亲友
バイソンシール	和バイソン成为亲友
ボプラーシール	和ボプラー成为亲友
フラリダシール	和フラリダ成为亲友
ペンギンシール	和ペンギン成为亲友
マッチナシール	和マッチナ成为亲友

徽章名称	入手条件
シェイクシール	习得所有的乐曲
おかサーフィンシール	听到所有种类的海浪声
纸ひこうきシール	将纸飞机飞出3000cm以上
ボールシール	网球扔出后在地上弹跳10回以上
花屋シール	卖给花屋99朵花
ちびベンチシール	看见全种类的小鸟
ちびトランポリンシール	蹦床游戏跳到2000cm以上
ちびキャノンシール	大炮游戏飞出2000cm以上
ちびボウリングシール	保龄球游戏33点分数获得
ちびブランコシール	秋千游戏荡出100cm
ちびモグラたたきシール	打地鼠游戏130点以上获得
ちびさがりぼうシール	抓住"不可能抓住"的杠杆

シェイク和他的音乐教程

シェイク住在商店街的食品店里，第一次找到他并给他充电，可以从他那里得到勺子。后来在垃圾箱中找到汉堡之后交给他，他就会教你一种录音机的新乐曲，新乐曲一共有三首，全部学完后即可获得对应的徽章和雕像。



通关之后



通关之后还可以继续游戏。有了花的纹章，豆丁的电量也变成了无限，尽情地闲逛吧。接下来就是你的世界了，想要把公园建设成什么样子就靠你的想像力了。是要达成全同伴亲友收集还是将所有的土地都变成草地都随意。或者你也可以什么都不干，坐在山坡上看着夕阳慢慢划过地平线，不也是一件十分惬意的事情么？

最终BOSS战

当游戏中的花朵盛开到999朵的时候，电脑突然出现了异常。助手告诉你，他有一种不详的预感。果然，一出门大量的巨型黑暗种子落在了他的周围。豆丁被传送到了一个奇异的污染世界，大魔王正在等待着他。

这是游戏中的第一场也是最后的一场BOSS战。首先会有大量的小型黑暗种子出现，并频繁地使用自爆攻击来对付豆丁机器人。老办法消灭以后使它们的种子开花，然后再用录音机让花繁殖。出现的爱心点数会自动攻击BOSS。有时BOSS也会使用必杀将花朵全部变成灰色或者黑色，并吸收HP。此时要立刻触碰花朵让它恢复成原来的颜色。等到第一排HP消耗之后，还会有巨型黑暗种子出现，正好帮了我们的忙。多多利用黑暗种子破碎后能够使周围的花苞快速成长的设定。当BOSS只剩下一排HP的时候，它还想继续使用吸收攻击，这时已经恢复正常的超人突然从后面将BOSS一把抱住，乘此机会一举击破吧。

公园又恢复了和平，临死前，超人将体内的自然之力给了豆丁机器人，让他胸前出现了一个花的纹章。超人的主人这时正巧来到了公园，看到自己曾经丢弃的玩具，欣喜地又将超人捡了回去，看来果然是个Good Ending。





《塞尔达》的收集要素果然多得恐怖，要达成"全船道具"、"全藏宝图收集"、"全精灵之源收集"恐怕是很难的事情吧。由于前两者都是随机出现的，所以本次研究重点介绍精灵之源的收集方法、黄金青蛙的位置以及小游戏部分，希望能对各位玩家有所帮助。

目标！精灵之源全收集

在《塞尔达传说 幻影沙漏》中，首次取消了系列传统的"心之碎片"收集，而加入了全新的精灵之源收集系统。在游戏中有力量、智慧、勇气三种共60个精灵之源。每收集10个同种类的精灵之源就能将精灵的能力等级得到提升。力量精灵可以使剑附带火焰效果，让攻击力得到提升。智慧精灵能给盾进行加护，增强林克的防御力。而勇气精灵则是让剑带上有远程攻击的剑气。



力量之源

1. 商店花500卢购买（初期即可）。
2. 火之岛的占卜女巫婆剧情入手。
3. 大炮岛山洞右边裂缝处炸开获得。（图1）
4. 风の岛左侧挖掘风穴借风之力上高台获得。
5. 风之神殿B2沙地左方的宝箱内。
6. 海王神殿路上有裂缝的墙炸开后的宝箱。
7. 海王神殿B4消灭3个警报器后出现宝箱。
8. 勇气神殿1F左上方炸开墙后得手。





9.勇气神殿2F射瞎两只眼睛后出现宝箱。

10.海王神殿B3右方平台拿弓射眼睛后在出现的大宝箱内获得。

11.去ゴロン（哥隆）神殿的路上。左边的宝箱里就是了，当然之前必须先踩机关。（图2）

12.冰之神殿通过后借钩爪来到右方，看到的第一个宝箱就是了。（图3）

13.海王神殿B7右上踩在柱子上用回力镖打下面的珠子大宝箱出现，有时间限制。

14.精灵岛右边小岛使用钩爪过去，高台上惟一的宝箱。

15.死者之岛按提示在西13北7的洞穴内炸开墙壁获得（图4）

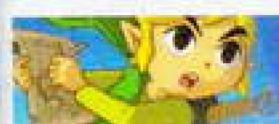
16.ボヌン岛（人鱼小岛）南边的宝箱，必须使用飞爪。

17.遗迹岛水位下降后在左下迷宫的右上角能找到。

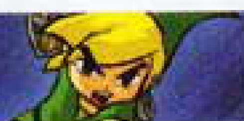
18.モルデ岛山洞右边的高台上，当一次蜘蛛侠就过去了。（图5）

19.遗迹迷宫通过后和国王的信件一起送到。

20.最终BOSS的第一形态消灭后回メルカ岛和酒吧老板对话得到。



智慧之源



1.风の岛的山洞内。

2.サウズ岛，利用鸡到达宝箱处。（图6）

3.风之神殿过后去火之岛找占卜女巫占卜后获得。

4.モルデ岛（拿铲子的小岛）开启太阳之门后在如图位置用铲子挖出洞进去即可。（图7）

5.勇气神殿B1用回力镖使左方箭头的方向朝上后射击，隐藏宝箱出现。

6.海王神殿B9拿镰刀的幽灵全部消灭后大宝箱内获得。

7.当收到女海贼的信件后去ボヌン岛转交给人鱼。（图8）

8.ゴロン岛回答完长老问题后入手。

9.旅行船上花500卢比买到。

10.冰之神殿3F左方高台的宝箱里。

11.冰之神殿B1开启右上门后得到。

12.冰之岛入口左边的高台上可得到，必须使用飞爪。

13.和サルバトーレ的信一起送来，什么？你问サルバトーレ是谁，就是那个给你通过大雾提示的人的儿子。

14.和冰之岛ユキワロシ・アリオ的信一起送来，它就是被魔族侵占了房屋的人。

15.遗迹岛水位下降后会在地图位置出现一个





洞窟。（图9）

16.遗迹岛，将两块石头相撞后得到。（图10）

17.メルカ岛右上小岛的宝箱里。

18.海王神殿B2用爆弹炸开左上的墙壁后再使用遥控老鼠炸里面的机关，拿取宝箱时有时间限制。

19.东北海域北边的迷宫岛，迷宫的东边有个四面都是墙的宝箱，南边那面可以用爆弹炸开。

20.迷宫岛初级通过的奖品。



勇气之源

1.风の岛有裂缝的墙壁用爆弹炸开后获得。（图11）

2.风之神殿B1借风之力跳上高台。

3.初始岛如图位置用爆弹炸开，进去后在桥上使用回力镖打下方的球，宝箱出现。（图12）

4.勇气神殿3FBOSS房间前，后方墙壁炸开后得到。（图13）

5.ほこらの岛（精灵能力释放的小岛）右侧获得。

6.东南海域南部隐藏的NDS岛下屏左下角用铲子挖出。（图14）

7.同样是在NDS岛，在上屏把两只独眼怪消灭后出现的宝箱内获得。

8.和マイゴロン的信一起送来。

9.海王神殿B1用钩爪连接两根柱子后再用弓箭射那只眼睛，右下角大宝箱出现，有时间限制。（图15）

10.海王神殿地下B8将圆形和三角形的石头放入相应的台座后大宝箱出现，左边有隐藏的路，嫌麻烦的话直接用飞爪吧

11.假面船内花500卢比购得，货真价实，童叟无欺，概不赊帐。其实假面船主明明就是旅行商人，小样你戴个面具我就不认识你了吗。（图16）

12.死者之岛日记屋内的隐藏通道获得。（图17）

13.遗迹岛水位下降后在东北角的金字塔下方宝箱内获得。（图18）

14.遗迹岛ムトー神殿B2左下角的宝箱内。

15.ボヌン岛玩打靶MINI游戏店铺的右上方宝箱内。

16.无名岛中央洞穴内。（图19）

17.火之岛北侧使用飞爪到达对岸后获得。

18.モルデ岛勇气神殿左侧孤立的小岛上。

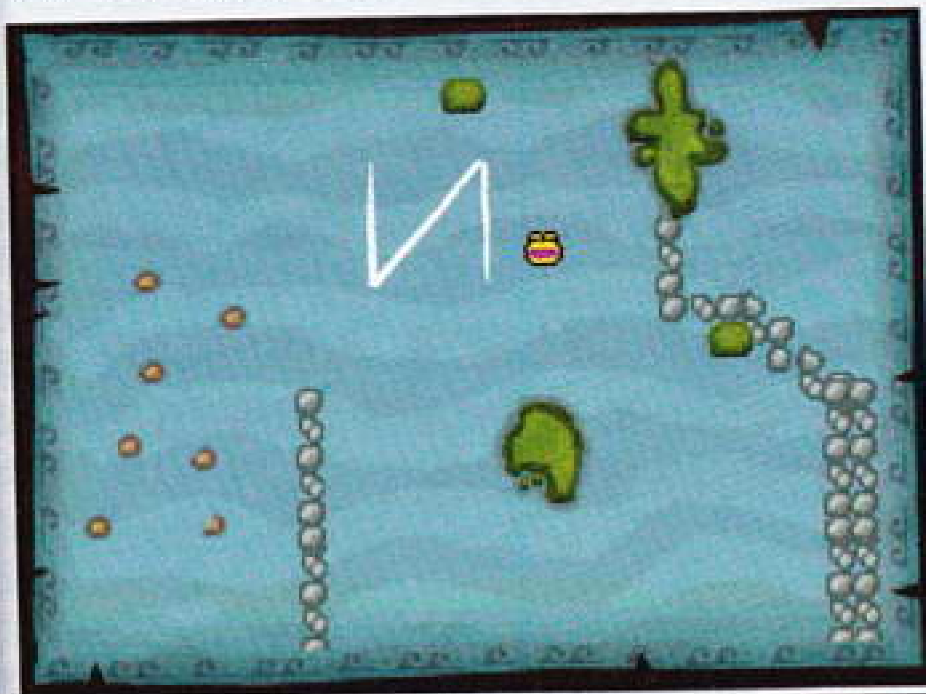
19.ゴロン岛用钩爪钩住岩石后得到。（图20）

20.在海上与海盗发生白刃战（除女海贼）后从莱茵巴克手中获得。

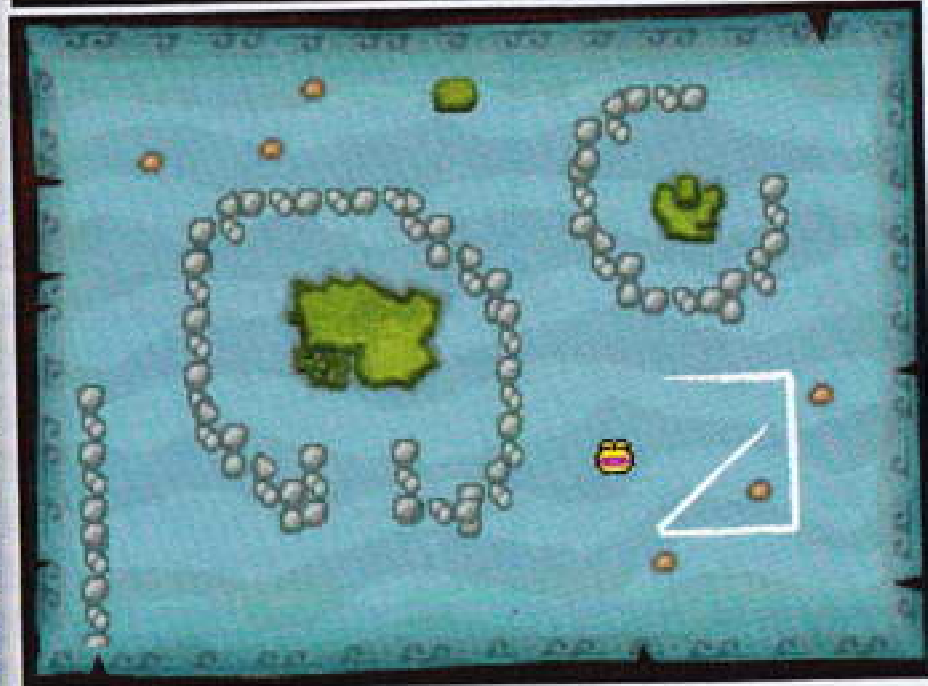


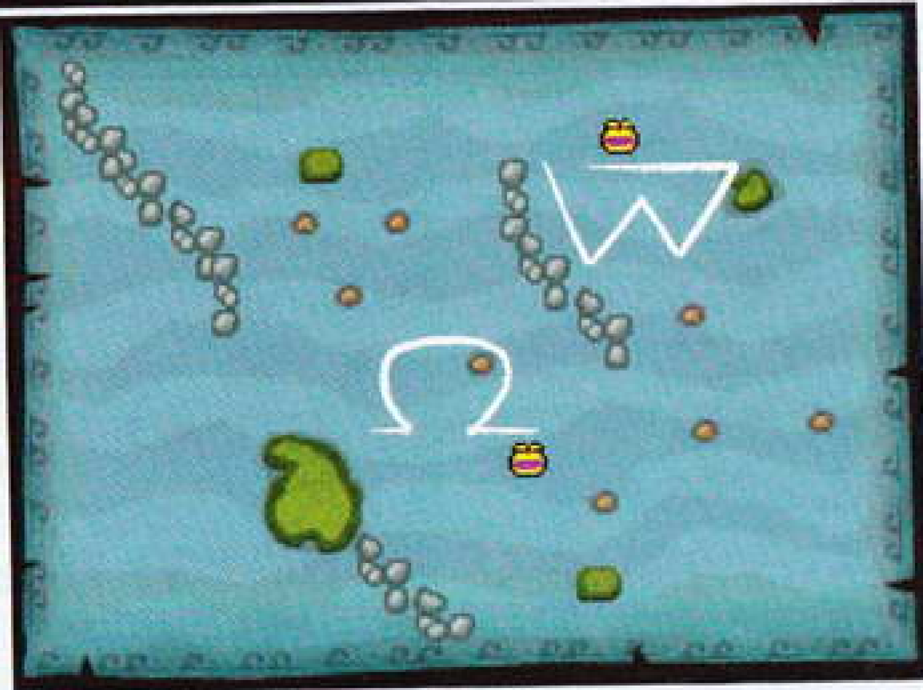
全黄金青蛙位置

上辑攻略中提到过，海上有时出现的黄金青蛙其实是游戏中为了方便大家设置的传送点。下面就把全黄金青蛙的位置列出来，不过即使知道了青蛙图案，如果没有亲自“炸”过它们的话，也是无效的哦。









迷你游戏篇

《幻影沙漏》中总共有6个迷你游戏，它们不仅是刷卢比的好地方，还可以获得特殊道具与大量珍贵的船道具。

剑术游戏

解救西南海图旅人船上的男人之后到西北



海图的旅人船上找到他自称是“勇者”的哥哥，与他进行三次拼剑（每次拼剑后需要出船后再上船）让他承认你是勇者就能自由进行这个拼剑小游戏了。拼剑游戏的操作和普通战斗一样，命中勇者一回即算1次，被勇者攻击到3次就算结束。超过100次的话可以得到一个心之容器。

大炮游戏

在人鱼岛上穿过中间的山洞可以玩大炮游戏。游戏中船的航线是自动控制的，只要负责发射炮弹即可。红靶可以无限攻击，每次击中加20分。蓝色的靶只能攻击一次，每次加100



分，超过2500分的话可以得到爆弹的弹药袋。

射箭游戏

在游戏中得到弓箭之后，西南海图モルデ岛上航海家的儿子会来信。之后去他家就能玩到射击游戏。一个标靶的基本分为10分，如果连续射中靶心，得分会以倍数递增，最高为50分，射中公主的会话则会减去50分。分数超过1700时可以得到弓箭的弹药袋，分数超过2000可以得到一个心之容器。



赛跑游戏

东南海图的DS岛上可以参加时赛跑游戏，控制哥隆族的少年在最短时间内，将沿路的卢比全部收集后到达终点。时间低于35秒得到遥控老鼠的弹药袋。



探宝游戏

东南海图下方的黄金岛上可以花50卢比进行自由挖宝，大部分时候是卢比，有时可以挖到藏宝图，纯粹看RP啊。



迷宫游戏

东北海图的迷宫岛上可以进行迷宫游戏，分初中高级三个等级。和石像对话踩下机关打开迷宫的门，在限定时间内与全部石像对话然后到岛屿中央开启宝箱即可获得奖励。通过高级难度可以得到一个心之容器。



关于黄金船零件收集

凑齐黄金船零件达到8心的最大耐久度，恐怕是很多已经通关了的玩家们当前的奋斗目标吧。要单机得到所有的黄金船道具是一件非常困难的事情。虽然纯粹拼RP，但还是有比较快捷的方法。得到圣剑之后，每消灭海王神殿的一层守卫即可获得一个宝箱，层数越高的迷宫获得高级船道具的几率也就越大，熟练后刷一次仅需要几分钟。另外后期获得的藏宝图也有一定几率得到黄金船道具。

火热秘技

秘技

PSP 托尼·霍克滑板 八强争霸

美版 游戏原名 Tony Hawk's Project 8

◆实用秘技

在Options选项中的Cheat Menu内输入密码就能开启相关秘技。

密码	效果
jammypack	开启所有秘技
allthebest	开启最强技能属性
frontandback	完美后轮滑动
balancegalore	完美板边滑动
shellshock	无限特殊能力
yougotitall	开启所有特殊物品
needaride	开启所有滑板(除了Inklot及Gamestop)
newshound	开启隐藏角色Anchorman
shescaresme	开启隐藏角色Big Realtor
enterandwin	开启隐藏角色Bum
hohohosoi	开启隐藏角色Christian Hosoi
militarymen	开启隐藏角色Colonel和Security Guard

密码	效果
strangefellows	开启隐藏角色Dad和Skater Jam Kid
birdhouse	Inkblot滑板入手
notmono	开启隐藏角色Jason Lee
mixitup	开启隐藏角色Kevin Staab
manineedadate	开启隐藏角色Mascot
wearelosers	开启隐藏角色Nerd
themedia	开启隐藏角色Photography Girl And Filmer
sellsellsell	开启隐藏角色Skinny Real Estate Agent
plus44	开启隐藏角色Travis Barker
badverybad	开启隐藏角色Twin
suckstobedead	开启隐藏角色Zombie

提供者——上海 鸡大腿

NDS 名侦探柯南 侦探力训练机

日版 游戏原名 名侦探コナン 探偵カトレーナー

◆隐藏角色

劲敌对决模式（ライバル对决）是在反复进行侦探力测定之后追加的模式，在这个个和原作角色展开训练对决的模式中，将会有三名系列FANS非常喜欢的角色登场。玩家只需要在挑选对决选手的画面中选择"？"项目并输入密码便能开启，具体的出现密码见表。

密码	角色
マをS@7	工藤新一
てムM8P	工藤优作
M2クめ&	怪盗基德

NDS 交响情人梦

日版 游戏原名 のだめカンタービレ

◆指挥家"豪哥"登场

让豪哥（マングース）以音乐指挥家的身分登场的方法是，持续在采访模式（取材モード）的演奏会中获得好成绩（每场演奏会必须要达到"平均"以上的成绩才行）并通关游戏后，就会在游戏的结局中出现特别章节（スペシャルエプソード），在指挥中就会追加豪哥。用这个可爱的小家伙来指挥演奏会肯定会非常有意思。

NDS 最终幻想XII 亡灵之翼

日版 游戏原名 ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

◆隐藏结局

在任务达成率为100%的状态下把游戏打通后的话，在显示完制作人员名单之后还会追加隐藏结局。在一些能影响任务达成率的任务中，有一些任务会随着游戏剧情的推进而消失，因此当自由任务（フリーミッション）出现时，最好马上先去完成，再继续推进主线剧情比较好。要注意的是，有一些自由任务需要和同伴反复对话后才会出现。

NDS 真·三国无双DS 斗士之战

日版 游戏原名 真·三国无双DS ファイターズバトル

◆稀有卡片的获得方法

在GBA版《真·三国无双》插入NDS的GBA卡槽的情况下进行游戏，就会在满足特定过关条件时分别获得不同武将的稀有卡片，具体卡片获得方法请下下表。

稀有卡片获得条件	获得卡片
在普通难度的情况下通过“合肥关卡”	甘宁
在普通难度的情况下通过“建业关卡”	周泰
在困难难度的情况下通过“蜀道关卡”	关羽
在困难难度的情况下通过“成都关卡”	张飞
在7分钟内通过“许昌关卡”	张郃

◆利用卡片组合来获得追加效果

想要守住自军的大本营和据点就必须组合出效果好的套牌来进行防守才行。其中的特定卡片之间的组合能产生特殊效果。以下就介绍三组比较实用的组合方法。

组合	效果
由全部姓“张”的角色组成的卡片组	降低目标值25%
卡片组中有4名以上的君主	防御力提高50%
卡片组中有4名以上的军师	硬币出现几率提高50%

NDS TOEIC测试DS训练

日版 游戏原名 TOEIC TEST DSトレーニング

◆角色服装随日期而变化

负责指导玩家进行训练的上班族造型的角色将会随着玩游戏的时间来改变造型和举止。尽管平常都是一身西装外套的正式打扮，不过到了节日时，例如在万圣节的晚上会穿上南瓜灯笼服装；而在圣诞节的时候就会穿上圣诞老人的装束。另外也会偶而变成酩酊大醉的模样，不过这种情况是随机发生的。

金手指

本栏目中将会为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”，放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 中华雀士 天和牌娘

日版 游戏原名 ちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix

Game ID：YCPJ17b0436f

敌方点数降为0	
020B9CBC	00000000

援护×9	
221B0944	00000009

天上天下×9	
121B0938	00000009

天剑绝刀×9	
121B093C	00000009

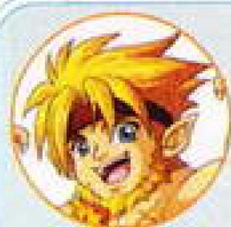
月华封神×9	
121B0940	00000009

得点固定20万	
020AC130	00030D40

抽奖次数+1(按下SELECT)	
94000130	FFFB0000
220AD59C	00000009
D0000000	00000000

游戏万花筒

栏目主持……眺月



《怪物农场》10周年，纪念活动横跨3平台



虽然Tecmo近年来主要以性感香艳的“《死或生》系列”作为主打招牌，但玩家们应该还不会忘记该社也是有些风格清新之作的，在低龄玩家中有着不俗人气的《怪物农场》就是这样一个系列。不知不觉，“《怪物农场》系列”诞生已经有10个年头了，为了纪念这个系列的10周岁生日，Tecmo特地举行了比较特殊的庆祝活动。

这次纪念活动横跨了3大平台的3款游戏，这3款游戏分别是本月12日刚刚在NDS平台登场的《怪物农场DS》、对应日本手机平台的《怪物农场POP》，以及由Tecmo本社开发、Game Pot运营的PC游戏《怪物农场在线》。这3款平台完全不同的游戏将通过这次纪念活动联动起来。预约《怪物农场DS》的玩家可以得到一个叫做“魔方阵盘”的特典，其中附带了一个序列号，这个序列号可以在《怪物农场在线》和《怪物农场POP》中输入，从而得到特殊的追加要素。另外，如果玩家将在《怪物农场在线》中发现的魔方阵，或者将在《怪物农场POP》官方网站获得的魔方阵在NDS版中再生的话，就可以得到珍贵的怪物。想必玩过该系列的玩家都还记得放入CD生成新怪物的设定吧，这次周年纪念中的跨平台联动在性质方面应该和其大致相同。尽管纪念活动不如《FF》等超大作周年庆来得那么声势浩大，但这种跨平台的联动还真是颇具有特色。







长城汽车也玩变形？4款《变形金刚》车型推出

《变形金刚》的风潮正热，刚刚燃遍了各大游戏平台和电影后，又开始席卷汽车行业。而国内长城汽车也恰到好处地抓住了这一时机，公布了4款《变形金刚》主题车型。当然，这几辆车可不是真的能够变形，而且海报上这几款车变形的机器人也并非《变形金刚》中的原机型，纯粹是国内设计师们看了《变形金刚》自己也设计出这么一个大块头来的宣传手段。

变形：长城炫丽 FLORID
身高：3.91 米　　体重：1.05 吨
职务：炫战士　　性格：活力张扬
最喜欢的人物：帕丽斯·希尔顿
最喜欢的电影：《碟中谍》
最喜欢的歌手：贾斯汀·汀布莱克
最喜欢的格言：C'est la vie！（这就是生活！）
最喜欢的休闲：在众人面前炫耀地变出各种形状
形象：佛罗里达，就像和他名字一样的州的天气一样，他是炙热的。对于他来说，一个字就足以概括他的所有特质：炫。
弱点：佛罗里达的最大弱点也恰恰是在于他这种张扬的性格。由于平时太爱张扬，而且不会察颜观色，结果自己得罪了许多人自己却还不知道。



变形：长城精灵 GWPERI
身高：3.55 米　　体重：1.09 吨
职务：活力战士　　性格：乐观好动
最喜欢的人物：大卫·贝克汉姆
最喜欢的电影：《美国派》
最喜欢的歌手：Jay Z
最喜欢的格言：Optim istic person eternal youth（乐观的人永远年轻）
最喜欢的休闲：只要是热闹的活动他都喜欢
形象：在他身上，充分体现了现代年轻人的很多特质：思想开放、追求潮流、积极向上……他也是四大金刚中最灵活的一个，肢体语言极为丰富，舞技一流，跳起 hip hop 来更是无人能及，因此他就成了很多 party 的常客。



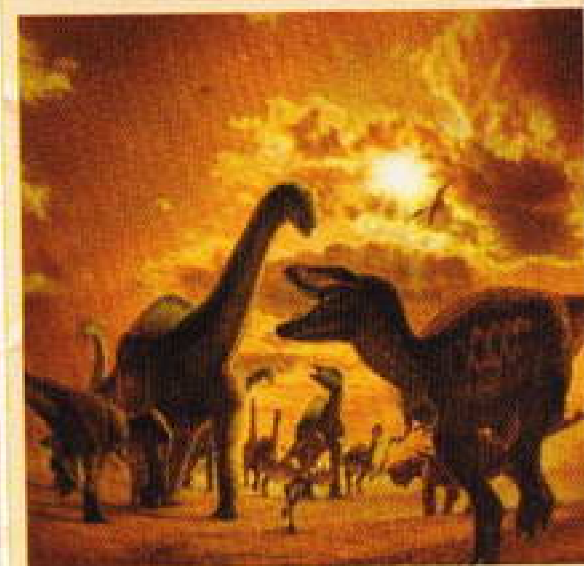
变形：长城 i7
身高：3.81 米　　体重：1.07 吨
职务：偏执少校　　性格：严肃偏执
最喜欢的人物：安迪·葛洛夫
最喜欢的电影：《阿甘正传》
最喜欢的歌手：恩雅
最喜欢的格言：Only the paranoid survive（只有偏执狂才能生存）
最喜欢的休闲：独自在家听古典音乐
形象：在常人眼中，他是一个不好对付的上司，是个不折不扣的偏执狂。而事实上也确实是这样，他的偏执在四大金刚里是出了名的。但是不得不承认，偏执成就了他，工作中的他由于偏执而有了一种特殊的吸引人的领袖风范。



变形：长城酷熊 COOLBEAR
身高：3.95 米　　体重：1.13 吨
职务：自由战士　性格：自由叛逆
最喜欢的人物：切・格瓦拉 最喜欢的电影：《勇敢的心》
最喜欢的歌手：涅磐
最喜欢的格言：Give me liberty or give me death（不自由，毋宁死）
最喜欢的休闲：开车在城市中独自漫无目的游走
形象：酷勃尔没有辜负自己的名字，他绝对是四大金刚里最酷的一个，他从来不在意别人的看法。有人称赞他，说他有个性，有人批评他，说他装酷，对于这些评价，他只是一笑而过，他真的不在乎。在四大金刚里，虽然不是领导者，但他享有比领导者更多的权力和更高的地位：开会时，他会突然起身，说走就走；执行任务时，他会突然兴起，扭头就走……在他看来，自由胜于一切。



亚洲发源・世界最新 恐龙大陆



日本名古屋市即将在7月20日～9月2日间举办世界级恐龙展，展会名称如标题所示。该展会将展出来自亚洲各地的珍稀恐龙化石，其中有很大部分都是在中国出土的完整恐龙骨架。

恐龙起源于大约2亿3000万年前的中生代三叠纪中期，统治地球将近1亿7千万年。恐龙在6550万年前的突然灭绝依然是自然科学界津津乐道的话题之一，这些拥有数万倍于人类历史的生物将在展会上向世人展示它们的魅力。

最早的恐龙化石发现于18世纪的欧洲，那时对恐龙的认识只停留在“身体巨大的低智商动物”这一阶段。之后，亚洲、美洲和澳洲也相继发现恐龙化石，在恐龙学者的研究下，它们的样貌、体型、生态等都渐渐明朗——和地球现存动物藕断丝连，却又有着迥异的生态结构。下面我们来预览一下预定在本次展会上出现的部分化石吧。


▲这是世界上最大的禽龙化石，全长10米，发掘自我国甘肃省。


▲亚洲最强肉食龙，全长9.4米，发掘自蒙古。


▲这可能就是“《MH》系列”中速龙类的原型了，全长4米，发掘自我国云南省。


◀除了以上构成展会主体的恐龙化石外，游戏厂商世嘉也会在会场放置一台恐龙卡片游戏机“古代王者 恐龙王”，前来观展的孩子可以和父母一起游玩。




▲这三个骨架形状相似，是体型庞大的草食恐龙，分别来自我国甘肃、四川和云南。

▼绝灭期的恐龙晚辈，同样也是发掘自我国黑龙江省，俗称“满洲龙”。



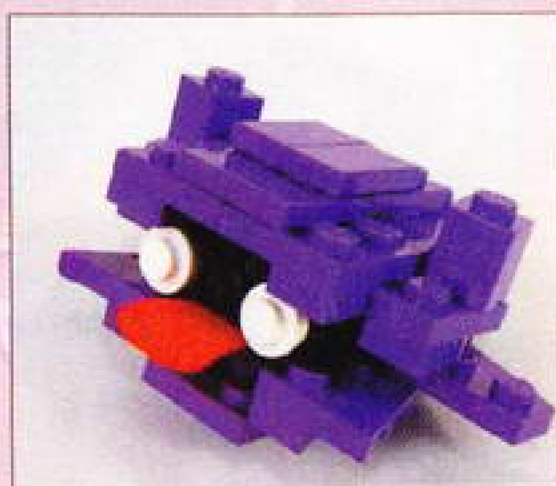

KUSO情报站：乐高口袋妖怪



来自业内的消息称，继"《乐高星球大战》系列"后，又一个名声显赫的系列将被乐高化——这就是《口袋妖怪》。游戏将以《钻石·珍珠》版为蓝本，以ACT的方式进行，战斗中我们可以体验到不同于RPG版中的紧张和刺激。原作中的493只口袋妖怪尽数登场，但并非所有的口袋妖怪都可以选用，每周目可以选用的妖怪有数量限制。和野生的口袋妖怪战斗后满足一定条件可以将其收服成为己用，一般来说，毛虫、蜘蛛、波波一类的初始角色很容易收为同伴，而历作的初始妖怪、高人气妖怪（如皮卡丘）、固定地点及固定时间出现的口袋妖怪需要一定的耐心，BOSS则大都需要借助专门的道具和咒文才可以收服，而且收服后要在次周目才能使用。











游戏中的场景包括系列中常见的草地、森林、沙漠、地下迷宫、天空等，场景所有的背景、建筑也全部为乐高积木拼成。除了随机发生的事件，一些系列原作及电影版中的经典桥段也会收录于游戏中。像口袋妖怪灵骨塔幽灵事件、梦中乘船去神秘岛邂逅噩梦、三圣鸟唤醒露琪亚、裂空神龙大战迪奥希斯等。

该新闻系马修原创，是和大家开个玩笑，这些方头方脑的口袋妖怪实际上来自于一个积木爱好者网站，话说有些口袋妖怪做得真是神似，如上面放出的那些。但有些真的看不出来，你能看出来下面两只口袋妖怪的原形吗？



▲电影著名场景之积木版再现——战斗在云端的裂空神龙和迪奥希斯。





栏目主持 琉璃

游戏美图秀

大家好，我是宇轩。哼哼哼，没想到我上一次的清凉美图竟然收到广大宅男读者欢迎，你们果然和我一样是“有爱一族”！本辑，我将继续霸占琉璃的“美图地盘”和大家一起分享我所喜爱的动漫作品中的MM清凉秀，所以各位看官，翻过看过不要错过！





宇轩（眼闪红心状）：吼吼，首先奉上的是，在我心中神一样存在的《凉宫春日》中三位个性MM！

米格：你每次看这些图都一幅要留口水的样子……





宇轩：还有这幅Saber姐姐和凛姐姐的清凉图也是大家不能错过的。

胧月：图中Saber的御姐气质被大幅削减了，不满。

宇轩：看图而已，不要这么客观的评价嘛。




宇轩：这幅图来自四月新番中的后宫神作《蓝兰岛》。天天被整座小岛的MM包围着，男主角真幸福啊。


软饼干：那种天天被折磨得生不如死的幸福吗？原来你小子好这口……

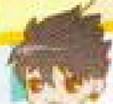



宇轩：《濑户新娘》中这位纯天然人鱼千金也十分可爱，只可惜……


米格：只可惜不是萝莉吗？你还真是信念坚定啊。






宇轩：呵呵，最后一定要和大家分享这张来自《幸运星》的美图，好想和超强宅女泉此方一起去海边玩啊！


琉璃：然后两人一起在沙滩上探讨GAL GAME吗？


宇轩（汗）：……


宇轩：虽然不是动画原图，但是这张来自《反叛的鲁鲁修》中C.C.的同人还是非常不错的。嗯，图中怎么会有鲁鲁修的身影？我的美图中不需要男人！


米格、软饼干：这小子已经完全偏激了……

栏目主持 宇轩

GBA游戏补完计划

佳作速报

GBA 哈利·波特与凤凰社
Harry Potter and the Order of the Phoenix lets

◆EA◆ACT◆2007年7月3日◆美版 游戏编号：2762

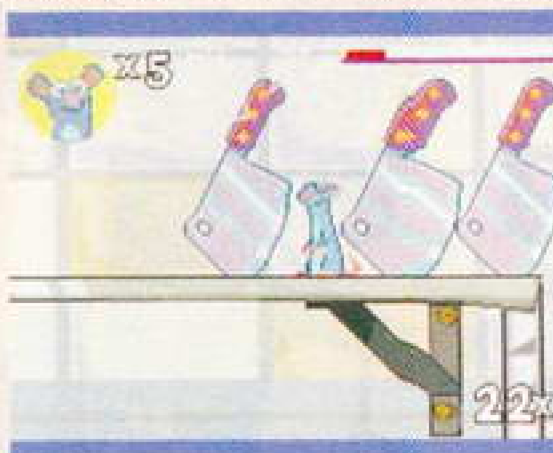


在《哈利波特与凤凰社》电影版即将放映之日，EA依照原作小说与电影的剧情，在全平台上推出了同名游戏，其中当然也包括这个GBA版。故事讲述哈利波特在霍格渥兹的第5个学年，恐怖的伏地魔已经复活。魔法部长为了控制邓不利多校长专门指派了一名只教理论的黑魔法防御术老师为它们讲课。哈利波特和赫敏、罗恩一起组织了一个名为“邓不利多军”的黑魔方教育组织，与邓不利多等人的“凤凰社”一起对抗伏地魔。游戏是以RPG的形式展开的，不过其中包涵了许多魔法动作要素，画面素质也属精品。

GBA 小鼠大厨
Ratatouille

◆THQ◆ACT◆2007年6月26日◆美版 游戏编号：2756

在《汽车总动员》全平台游戏版带来的丰厚收益后，THQ公司再度携手皮克斯发售了这款电影改编游戏《小鼠大厨》。玩家将在这款游戏中扮演一只梦想成为“天下第一名厨”的可爱老鼠，并体验成长过程中的种种艰辛。GBA上的本作属于传统的2D卷轴动作游戏，玩家需要控制小鼠在各个关卡中收集奶酪等料理素材，同时还要防止敌人的袭击。原作中的人物都将在游戏中出场，一定符合影迷们的口味。



实用秘技

GBA 真·三国无双 Advance
日版 真·三国无双 Advance

用赵云在无双模式中打过成都讨伐战后，在自由模式中用赵云打这一关。游戏开始后向下走过桥，在吕布出现的地方待机，会出现得到新武器的提示，但是看不到有宝箱出现（无双模式中是包子），过关后查看武器会发现已拥有所有武器。



GBA 横行霸道 Advance
美版 GTA Advance

作弊模式

游戏中同时按下A+B+START开启。

所有武器	作弊模式下按顺序输入左、右、上、下、A、A
100盔甲	作弊模式下按顺序输入左、右、上、下、A、L
15000金钱	作弊模式下按顺序输入左、右、上、下、L、L
100生命	作弊模式下按顺序输入左、右、上、下、B、B
降低通缉等级	作弊模式下按顺序输入左、右、上、下、A、R
提高通缉等级	作弊模式下按顺序输入左、右、上、下、R、A

文 逍遥

GBA 忍者神龟

TMNT

◆Ubisoft◆ACT◆2007年3月20日◆美版 游戏编号：2713



游戏操作	
A	跳
B	攻击
A+B	旋风脚
A-A或A-B	空中攻击
B+↑或↓	浮空攻击和侧踢攻击

小技巧

1 游戏中每当结束一个关卡的时候都可以到城市的商店购买物品。在城市的角落里还有一个赚钱的小游戏。这里需要将打倒在地的敌人扔到警车里面，每扔一个便会赚一点货币点。



2 家里最右边的角落有一个沙袋。只要不断地攻击它就会增加屏幕右上角的援护值。援护值加满后在战斗中就可以召唤同伴送来恢复体力的食物或者是帮忙消灭敌人。另外攻击敌人也可以增加援护值。



关卡讲解

第一关 到了地下的时候要注意火车。如果被火车撞到直接损失一条生命值。当火车行驶过来时，游戏的画面便会震动，这时候要迅速逃到空地上才不会被撞到。

BOSS战：敌人会不断地使用火箭炮上下移动攻击，必须看好时机先躲过火箭炮，然后再发动反击。被击中的BOSS会立刻跳到空中，对地面进行大范围的扫射。火箭炮落下的位置有阴影提示，所以并不难躲。

第二关 在第二场景中有可以举起的爆炸桶，把它扔给杂兵会造成大范围伤害。同时要小心地雷，因为体积比较小，所以不容易发现。

BOSS战：战斗开始BOSS会变出两个分身，必须打到真身才会让BOSS受伤。接着BOSS会进行高速移动的飞标攻击，看好时机上下移动就可以躲开了。等打到一定程度时，飞标攻击就会转变为高速移动的剑击，这招杀伤力很大，一定要小心地躲开。

第三关 对付摩托车的人，可以用“A-A”或者“A-B”连技把他们从车上踢下来。

BOSS战：敌人是一只火星生物（－ －b），攻击方式只有一种，就是喷火。只要站在BOSS正面的角落就可以躲开了。敌人喷完火会进行高速地躲避，要看清楚时机，在它准备吸气再次喷火的时候攻击。循环几次就可以消灭了。

第四关 从本关开始就多了一种在空中飞行的敌人。游戏中最棘手的杂兵就是它，不仅体积小，攻击速度也很快，如果在空间比较小的地方容易被其连死。被这种飞行杂兵缠住时，要上下移动逃出它的攻击范围，然后使用浮空技进行反击。

BOSS战：最容易的一个BOSS，放心地让机器前的地雷爆炸，然后就凶猛地进攻吧。敌人接近的时候用侧踢将其踢飞就可以了，无需完全消灭。

第五关

BOSS战：当敌人全身发出紫色光芒时，就会有火球落下。火球带有跟踪性，所以要等其锁定下落位置后再攻击BOSS。三轮进攻后BOSS就会变换攻击方式。此时先进行躲避，等他再次发出紫色光芒蓄力时，就是进攻的最好时机。

第六关 战斗一开始会在火车顶上，将从天而降的敌人从车顶踢下去就可以了。注意自己也掉下去的话会减少生命。

BOSS战：把被丢下来的鱼扔到龙的嘴里就可以了，数量为8条。杂兵会被龙息吹到火车下面去，所以不用担心杂兵的干扰。

第七关

BOSS战：接近BOSS后，他会将剑插到地下。这时候绕到其背后攻击就可以了。有效攻击BOSS后，他会召唤同伴进行攻击。一共有三名同伴，第一名是使用巨锤从空中攻击，同样是有影子的，所以可以很轻易地躲开。第二名是使用飞标的，飞标会跟踪我方位置，所以尽量一边上下移动一边跳跃。第三名是使用高速移动剑击，只要上下移动就可以躲开了。



影漫空间

栏目主持：琉璃

面对四月新番渐渐落幕，七月新番火热登场的时候，《幸运星》这部宅女动画依然以搞笑的情节、强势的主角吸引着大部分动画爱好者的眼球。下面就让我们看看这部作品的简评吧。



宅女的幸福时光

——《幸运星》漫评

文 mio

如果要在更年期的老妈、凶暴的女班长、花痴的腐女和宅女中间选出一个杀伤力最低的，那么宅女的危险系数无疑是最低的。所谓宅女，顾名思义就是把OTAKU换个性别的生物，沉迷动漫，一样热衷美少女类型的游戏，爱好收藏各种卡通纪念海报、卡片等等而且一定是收藏用、观赏用、不景气用（拿来卖的吧，应该）三用类型一次性买齐，对COSPLAY有兴趣，但是绝对不去探讨两个男生之间那种可以导致人类灭绝的关系，平时的爱好是逛漫画店，同人志贩卖会更是一次不落地参加，思维模式一律停留在二次元，行事多半会脱离实际。

从前有一对青梅竹马，男生理直气壮地对长得娇小可爱如游戏角色般的女生说“就是因为你不理我，所以我才会变得这么喜欢美少女游戏啊！”女生想了想，就嫁给了男生。然后爱的结晶诞生了，女生说“希望她能普通些，不要跟我们一样。”男生说“赶快成长成爸爸喜欢的好孩子吧！”于是故事的主角就成长了，变成了一个个子小小、眼睛塌塌、长着三瓣兔唇、爱好恶作剧、疯狂迷恋ACG、说话做事都宅气十足的普通御宅女——泉此方。《幸运星》的故事就围绕着这个少女和她的朋友，小镜、小司、美雪以及她们身边各式各样的亲人同学老师来展开的。结合此方本人难以遏制的御宅归类习惯，各位应该可以看到她的身边拥有温柔迟钝型，外冷内热优等生型，高纯度天然呆眼镜娘，小动物型，三无型，运动型，治愈系，豪爽御姐，脱线人妻，外国留学生，而且无一例外都是“口耐”的女孩子们，借用此方爹的话说“我真是站在人生的胜利组啊！”

“宅女恶行”

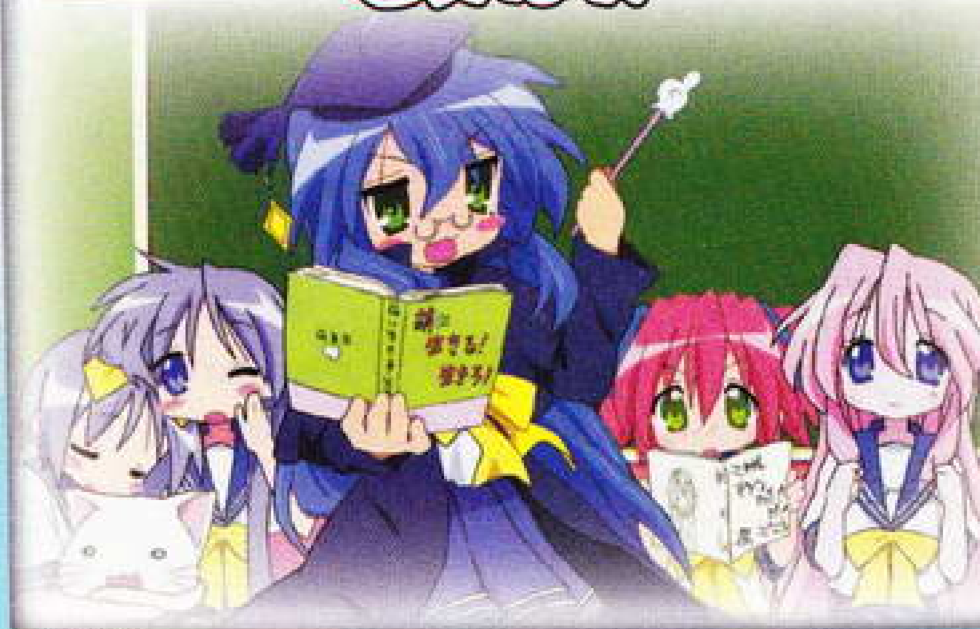
生日送朋友的礼物：凉宫春日团长臂章一个，《TO HEART》女主角神岸明COS装一套。还要加上一句“我觉得很适合你们啊。”

情人节收到朋友的巧克力，贼笑一下说“联想起看上去万能的你，被不擅长的事整得团团转还十分卖力，小镜你好萌啊。”

朋友美幸烦恼自己经常因为不专心，削水果会切到手，走路会跌倒加撞电线杆时，安慰道：“那不是缺点是萌要素啊。”

亲人准备了很久为自己的庆生会，一定会打电话回去说“今天女仆咖啡店的大家给我办生日会，我不回家吃饭啦。”

不想上学的时候，给班主任乖乖打电话“老师啊，我的五月病越来越严重啦。”



不过制造他人生活烦恼的罪魁祸首本人的运气倒是顺风又顺水，不但拥有超强的运动能力，脑筋似乎也不差，每次考试临时抱佛脚都能考出不错的成绩甚至还撞进了升学名校。虽然是个御宅族倒也和正常人朋友相处融洽，还大有拖别人一起堕落的倾向。不过对于广大宅男而言，给他们提供了一个如此活色生香的萌之世界的此方和作者美水かがみ，实在是无与伦比的幸运星啊！

作为高水准动画代表的京都动画而言，这部夹在《CLANAD》和《凉宫春日》两部大作中间，拿来“玩玩”的《幸运星》也不失是一个展示其独特创意的好平台。片头曲《拿去吧，水手服》已经是邪恶无比，而每一话以主角们唱KTV形式出现的，绝对不重复的片尾曲里，收录了大家熟悉的《哆啦A梦》、《美雪美雪》等怀旧动画歌曲，还有小泉今日子、国生小百合、小室哲哉等老牌歌星的曲子，甚至为了纪念几个月前女歌手ZARD的离世，特意让主角们唱起了她的成名曲，不得不承认京都的用心。而这部动画也不失时机地打上了京都制造的烙印，留心一下就能发现京都执导过的动画的印记。包括片尾歌里出现的《全金属狂潮》主题歌，主角房间里的邦太玩偶，此方观看的凉宫动画。还有片中出现过的所有真实存在的各种动漫杂志和漫画，想必是能激起无数考据癖的研究热血吧。就综上所述，把《幸运星》称作是御宅族教科书也不为过吧，真的不为过呐。

动漫看点台

相隔25年的爱之歌 超时空要塞周年纪念作



『マクロス』シリーズの最新作の歌姫(ヒロイン)を大募集！

1次選考を終了いたしました。

オーディション速報！！
超大作アニメ、ついに発表！
それは・・・

「マクロス」シリーズ最新作！



▲正在网上火热征集的新歌姬大赛。

今年是号称日本动画史上三大经典动画之一的《超时空要塞MACROSS》系列诞生25周年。日本方面一系列的相关纪念活动已经如火如荼地展开。系列最新TV动画《超时空要塞25（暂称）》已经确定于10月正式播放！也许是为了突出25周年的纪念意义，制作方将最早公布的《Macross Flier》改成了现在的标题《MACROSS 25（暂称）》不过在最终播放前，新作的标题都还处在待定状态。

此次新作的监督是著名动画机械设计师、大家耳熟能详的河森正治，他曾担当过很多部高达系列的机械设定，《超时空要塞7》的原作，并且还执导了超时空要塞20周年的纪念作品《超时空要塞ZERO》。这次的《MACROSS 25》也是河森继系列经典《可曾记得爱》之后，再次担当动画的原作·总监督·系列构成·机械设定四项要角。对于制作方而言，应该是希望借此向观众传达“系列将会回归初代”的理念吧。

将歌声作为战斗武器这一极具创意的设定，让宇宙战争和歌手这两个名词成为超时空要塞系列的灵魂所在，当年MACROSS捧红的林明美，至今在动漫界仍有不可撼动的地位。借着续作上映的机会，制作方已于今年3月面向社会招募新生代歌姬，并将在8月18日的周年纪念演唱会“Minmay meets Fire Bomber”上公布最后评选结果，届时除了能看到新歌姬还能一睹初代歌姬饭岛真理的风采。

《MACROSS 25》10月的首播日期和日升社的王牌《机动战士高达00》处于同一档期，看来除了宇宙大战，两部老牌机器人动画的萤幕大战也有得打了。

OTAKU真书！《现视研》第二季！

木尾士目的原作漫画，描写大学生御宅族生活的《现视研》，从推出伊始就凭借对现实中的御宅族生活细腻真实的描绘，赢得了大量同好的支持。改编动画后，片中主角们那些或搞笑或哀伤、充满了小小惊喜甚至是无奈的生活经历，让原本不是的御宅族的人也能对着那些沉湎于ACG世界的“异类”发出会心一笑。现在《现视研》的漫画已经完结，定于10月播放的第二季，终于可以一口气把故事说完了。除了第一季里没有存在感的主角世原完士、御宅达人斑目晴信、模型控田中总市郎、COS魔人大野加奈子、美型御宅高坂真琴及其女友——现视研影之老大的春日部，第二季里的新人，腐女荻上千佳的加入，无疑为动画吸引除御宅族的另一族群打下了基础。



团长复出！凉宫二章制作决定！

基于团长大人的魅力，一直对其续作制作保持沉默的京都动画终于明确证实了《凉宫春日》将推出第二季的消息。也许是对一直绝口不提凉宫，反而用《KANON》、《LUCKY STAR》、《CLANAD》等动画吊足FANS胃口的行为感到良心不安，京都动画特意在7月7日早上的《朝日新闻》第10类第12版刊载了全版篇幅广告！广告上清楚注明“今晚9点(日本时间)，有大事发生！”的字样。于是进入“web Newtype”网站的拥趸们就看到了，架设在“东国中”的监视器所录到那传说中的影像：春日和阿虚在校园正中绘制了日后著名的团徽！基于目前的信息和凉宫第一季完结时，片尾歌影像里的黑板上写的那两个大大的“七夕”，可以猜测凉宫第二季的故事极有可能是原作小说的第四集《凉宫春日的消失》。



由四格漫画改编的动画《Lucky ☆ Star》可谓人气冲天，凭借无处不在的恶搞和威力无穷的萌之魂，征服了无数好像主角泉此方一样的OTAKU。而这款游戏也秉承了原作的精髓——萌，对早已被原作萌得死去活来的OTAKU们来说，本作无疑又是一颗重磅炸弹，大家自然都会甘心情愿地掏出钞票来补充体内永远缺乏的萌元素。



非主流领域

NDS 真·幸运星 激萌训练 启程

Lucky☆Star 萌えドリル

◆角川书店◆ETC◆2007年5月24日◆日版

◆1人◆64Mb◆4800日元◆无对应周边

文 荧小雨 编 软饼干 美编 咕噜



萌之视



与前作相比，本作的画面没有太大的进步，毕竟2D画面没有3D画面那么大的发展空间，不过清晰度、对比度等都给人十分柔和的感觉，再现了原画的风格，本来漫画中已经很萌的MM造型，经过再次美化后，给人激萌无双的感觉。游戏在视觉上大大刺激了各位玩家（别多想，这游戏只有激萌，没有工口，不懂啥叫工口说明你还有一颗纯洁的心），众多人物都拥有各自不同的服装，在此方的家中便可以更换欣赏，不过此方的老爸居然就在旁边守着，果然“如此方父之一生，无憾矣！”





萌之音



《真萌》的音效方面也是可圈可点，BGM给人的感觉都比较可爱应景，不过在一些快速运算和反应答题的时候略显单薄，而重复性也略高，更令人遗憾的是没有出现动画中此方主题曲那种让人感到超囧的BGM。不过这一切都不重要，因为以萌作为出发点，语音系统才是最具有杀伤力的，包括能登麻美子在内的豪华声优组合，足以令一切OTAKU和恋声癖为之倾倒。虽然与动画声优不一样，但正如此方所言“两种声优两种享受”。众多超萌的萝莉音让人不禁想入非非（可惜没有语音在说“苟修尽萨马”\(ToT\)=3=3=3 ），不过令人失望的是，在收藏模式中无法收听语音文件……





萌之戏



《真萌》的游戏本质正是标准的日下日本所大兴其道的“脑白金”，游戏主要分为快速口算、英语填空、方言识别、属性判断、口语朗读等各种趣味游戏。这也正完全符合了“脑白金”脑力运动游戏大集合的本质，不过《真萌》打出的是萌牌，虽然只是换了个萌系外

套，但在如此“治愈心灵”的光芒照耀下，众多对《脑白金》不感冒，甚至是反感《脑白金》的玩家也禁不起体内某种本能的冲动。（好吧，我承认我也是冲着此方去的≡ω≡）

快速口算即是两位数以内的加减乘除计算或者填空，但这并不意味着这就一点难度都没有，如果在长时间个位数加减法计算后突然出来一道两位数的乘法，相信大多数玩家一定会瞬间变成好像白石捡见到小神晶时的表情(；゜Д゜)，而且有别于其他的脑白金运算，《真萌》的快速口算采用的是与各位MM对战的形势进行的，答对会减去对方“HP”，答错或被对手抢答到会被扣除自己“HP”，连续答对还会在自己头像下面出现连击字样（想起了《幸运星》第一集此方与古利的情景－_－|||），当答对黄色题目后画面右边的星星符号会亮起来，点击对对手发动COMBO攻击。当然对手也会用各种手段来阻止玩家运算（不然初期的简单运算真变成“脑残星”了……）

英语填空则是标准的《脑白金》方式了，观看上屏的英语上下文和日文提示来在下屏选择正确答案填空。当然，作为萌之魂的游戏，题目自然不会是普普通通的，其中到处充斥着“左手只是辅助”、“其实我喜欢那马尾辫”“血染东方一片红”之类的经典语句，虽然英语的难度不大，但对于平时学习英语还是多少有一点帮助的。不过在笔者看来最大的帮助就是——应付家长，试问当看到家长气势汹汹地向正在偷玩游戏的自己走来，而自己却可以大义凛然地将NDS举起，大叫三声“我在学英语！”家长就会好像被下咒一样放心地离开，说到这里，笔者自己还真想回到学生时代去体验这种快感，当然，我可没说这么做是正确的，各位不要将此方法作为成绩不好的借口，不然鄙人可能会遭到各位家长们的“热情”招待。方言识别和口语朗读对于不懂日语的玩家就难了，前两者玩上四次就可能会通过了（为什么？因为蒙对的概率为1/4），尤其是方言识别，即使是日本人自己也不一定能全部答对，何况我们这种“半瓶子醋”。而口语朗读本来难度不算很大，但中间夹杂的汉字实在让鄙人“囧rz”。而且就算字正腔圆地读出来也未必能通过那该死的语音识别系统……





萌之魂





随着《幸运星》的流行，日本随处可见的此方造型也说明了无数脑萌者的爱，而无数萌萌的周边也随之热卖，各种DVD特典和电话卡自然不用说，就连官方出售标有此方头像的螺旋巧克力面包也成为人们追捧的商品。除了萌以外，无数恶搞场面也是吸引人的亮点，COS其他作品的数量多得可谓史上罕见，众多知名作品都逃不过它的“萌爪”，此方的姐姐玩漂移并使出水沟跑法；此方突然变得温文尔雅斯文地打招呼，小静和小司收到的生日礼物，都是无处不在名正言顺“剽窃”他人作品。

本作单单以游戏性来说没有什么突出的优点，作为《脑白金》也过于简单幼稚，毕竟没有各种教授、专家来监制，想锻炼脑力的话还是选择“《右脑达人》系列”比较好，对于本作浅尝辄止便可。如果你是OTAKU、萝莉控、恋童癖、恋声癖等非正常人类生物，不管你有没有接触过《幸运星》都应该尝试一下，只因为它是《幸运星》的衍生作品，这就足够了。



▲虽然有传言说吃这东西会和此方一样贫乳＋矮子……



大家好，《怪物猎人》专栏如期同读者们见面了，不知道猎人朋友们这半个月的狩猎进度是否顺畅呢？官方下载任务体验了没有？本次的几个任务还是相当有难度的哦。这里将一如既往地放出任务详细攻略解说以及报酬资料。另外还要为大家奉上《怪物猎人开拓者 Online》（以下简称“MHFO”）的登陆简介以及雷文的游戏初体验报告，希望能让那些对《MHFO》持观望态度的玩家对本作有更清楚的认识。

（注：报酬表中用红色字体注明的道具为必奖励道具）

下载任务解析

事件任务22号

电击祭 幻の决战

任务内容：讨伐麒麟一只

指定地：决战场

限制时间：50分钟

特殊条件：HR4以上参加可能



任务详细报酬

素材名	几率
电击Gチケット×1	5%
デンゲキチケット×1	15%
デンゲキチケット×2	5%
ノヴァクリスタル×1	15%
キリンの苍角×1	10%
キリンの皮×2	10%
キリンのたてがみ×1	15%
キリンの雷尾×1	15%

任务解说：还记得集会所上位雪山麒麟讨伐任务么？麒麟的强度肯定让你记忆犹新吧，这个下载任务就是将战场移至火山，让玩家再次面对这只白色恶魔。对付麒麟的方法一般有两种，一是大锤蓄力砸角，使用这种打法时配装上要多发动攻击系技能，比如斩味等级+1、见切等等。还有一种方法是睡眠爆弹战术，顾名思义，就是利用睡眠后3倍伤害的爆弹流打法。当然，如果玩家水平够的话，大可发动“火事场力+2”来挑战麒麟最速击杀。任务成功后会奖励“电击Gチケット”，有了它我们就可以将恶搞武器电击熊锤强化完全。

挑战任务10号

任务内容：讨伐雌、雄火龙各一只

指定地：森丘　限制时间：40分钟　特殊条件：无

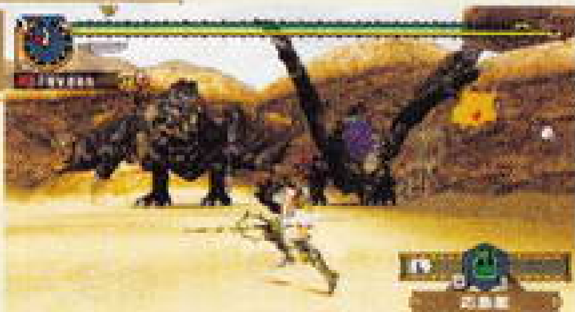
任务详细报酬

素材名	几率
タツジンチケット×1	25%
タツジンチケット×2	10%
リオコイン×1	30%
リオコイン×2	5%
上铠玉×1	5%
上铠玉×2	1%
修罗原珠×1	7%
山菜组引换券G×1	15%

任务解说：经典任务“一对巨影”的翻版，在森丘对付一对雌雄火龙。任务提供的所有武器中除轻弩的道具配置稍显寒酸外，其他的都比较厚道，太刀和大锤为首选。任务开始后立即前往4区应战雄火龙，雌火龙大概会在5分钟之后前来搅局，不过就现在猎人们的实力而言，运用各种辅助道具对付村长级的雄火龙应该在雌火龙还没有赶过来之前就将其解决。雌火龙虽然体力稍高，不过可供玩家攻击的破绽也更多，相信击杀也不是什么难事。任务报酬方面没有亮点，纯粹为玩家挑战自我使用。



事件任务 23 号



双壁！黑き热风
任务内容：讨伐黑铠龙两只
指定地：大斗技场　限制时间：50 分钟
特殊条件：HR4 以上参加可能

任务详细报酬	
素材名	几率
铠龙の延髓×1	1%
铠龙の延髓×2	5%
黑铠龙の坚壳×2	22%
黑铠龙の头壳×2	10%
勇气の证×1	8%
坚龙骨×4	10%
爆炎袋×2	8%
红莲石×3	8%
狱炎石×1	14%
龙玉×1	8%
坚铠玉×2	1%
坚铠玉×3	1%
重铠玉×1	3%

任务解说：成为猎人们争相挑战的又一个高难度任务。上位黑铠龙那令人胆寒的攻击力以及热线扫射都会频频将猎人逼入绝境，不过只要对黑铠龙战法有深入了解，同时面对它们也不会一筹莫展。首先是武器和防具的选择，由于是两只黑铠龙，热线扫射是极大的威胁，一般情况下可以用飞扑来回避，紧急时还是要靠档格来应付（400左右的防御接下未怒状态下黑铠的热线伤害大概在10左右，不算太大的损失），当然“ガード强化”是个必要技能，比较推荐的防具是老山霸套装。战术方面使用水铳／白水枪配“心眼”技能靠防御死磕黑铠龙，全程集中攻击胸部的打法依旧有效；另外还比较推荐的是使用毒片手剑进行毒杀——本任务的黑铠龙具体HP为3520，每次中毒后扣除的体力多达480点，这是对付贫血铠龙的有利手段。最后提醒大家，任务开始的时候请多携带素材玉和ドキドキノコ来调和回家玉，危险的时候直接使用它来解围。

《MHFO》登陆简介及游戏初体验

游戏登陆相关

作为猎人玩家，对于Capcom的《怪物猎人开拓者 Online》多少会有所耳闻吧，不过由于种种原因，可能真正去接触这款游戏的玩家只算国内广大猎人群体中的冰山一角，雷文在这里想要给大家说的是，其实国内玩家要体验这部优秀的作品并非有想象中的那么困难，下面就请大家跟随下文章来看看《MHFO》到底离我们有多远吧。

PART 1 PC配置＆网速要求

游戏提供有低、中、高三种画质为玩家进行选择，具体配置要求如下：

	高	中	低
推荐解析度	1600×1200	1024×768	640×480
操作系统	Windows2000／XP／Vista		
CPU	英特尔酷睿2系列	英特尔奔腾4系列1.5GHz以上	英特尔奔腾3系列1.0GHz以上
内存	512MB以上	256MB以上	256MB以上
显卡	NVIDIA GeForce 7600系列以上、显存128MB以上	NVIDIA GeForce 5700系列以上、显存64MB以上	对应DirectX8.1、显存64MB以上的显卡

从上面这个官方推荐配置列表我们可以看出《MHFO》对电脑的要求并不算高，以现在主流电脑配置来看，开中档效果是绰绰有余的。游戏的网络接续环境要求是ADSL 1M，相信很多玩家家里的网络带宽都超过了这个数值。最后是操作问题，可能有很多玩家置疑用键盘如何玩《怪物猎人》，其实大家并不用担心，《MHFO》是对应手柄操作的，只要花20元去附近游戏店购买一个PS2手柄接电脑的转接器再配上一个PS2手柄就OK了，游戏默认操作同PS2版，对此熟悉的玩家根本没有修改键位的必要。

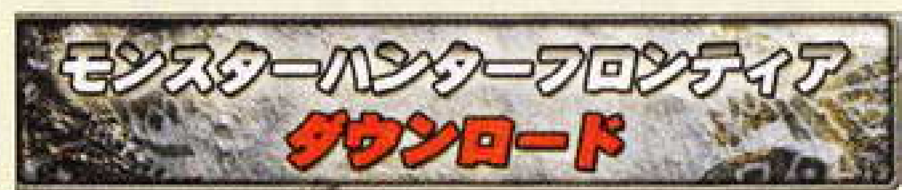
PART 2 注册帐号＆客户端下载

首先需要玩家到以下站点http://www.daletto.com/pc/去注册一个游戏帐号，本站为日站，需要使用网页代理才能够顺利打开网站，点击左侧的“无料会员登录”就能开始注册帐号了。由于网站会向玩家所给的邮箱内回复信件，因此一定要保证填写的电子邮箱地址准确无误。



▲一定要用网页代理，不然打不开。

完成注册步骤后就可以去官方网站http://www.mh-frontier.jp/下载游戏客户端，点击中央的图案就可以了，文件大小为483M，下载完毕后立刻进行安装。



▲下载速度视带宽而定，总的来说比较理想。

PART 3 申请游戏登陆权利 & 游戏代理

用前面注册号的帐户在 daletto 网站里选择会员登陆，成功后就会来到取得游戏使用权认证的界面，点击“トライアルコースを登录（无料）”进入，同意权利利用规约后就能获得得免费体验游戏的资格（可以免费玩到 HR2）。

トライアルコースを登録（無料）

接下来是寻找代理，由于Capcom“丧心病狂”地限制了一切海外IP，所以我们只能寻找日本的代理IP才能进入游戏，这也是目前让人感觉比较烦琐的一点。代理软件推荐使用“Easy2Game”，去网站http://www.easy2game.com/下载最新的专业版2.1来使用。完成这一步后就利用各种搜索引擎来寻找当日的免费日本代理 IP，找到后将资料填入软件的对应栏，接下来就可以更新游戏客户端了。

PART 4 客户端更新

在确认日本代理 IP 准确可用的情况下就可以开始更新游戏客户端，在这之前有个很重要的步骤需要玩家去完成，那就是双击桌面右下角的时间显示，将里面的时区该为“(GMT+9:00)大坂、札幌、东京”，不然是无法更新游戏的。运行《MHFO》主程序，在左侧填入 daletto 的用户名和密码就开始漫长的更新（客户端最初版本为0.601，现在最新的为1.003，而容量也由 483M 增至 573M），整个过程非常考验玩家的 RP，系统提示文件升级失败的时候要多次进行尝试。更新完毕后会自动进入游戏，此时就可以开始属于自己的猎人生涯了！



▲游戏更新，这就是对玩家的第一个考验。

PART 5 游戏缴费相关

如果玩家试玩后觉得游戏素质还不错的话就可以打算缴费了，目前对于国内玩家来说最合适的交费方法就是使用“WebMoney”这种网络虚拟货币。去淘宝网的游戏区搜索“MHF”就能得到大量的卖家资料，视 JS 们的黑心程度不同，月卡的售价在 60 元～80 元不等，有的还负责代充，服务可谓相当周全。当然我们不推荐代充，还是从 JS 们那里取得卡号后自己去daletto网站充值更为稳妥。这里受限于篇幅的原因，充值的详细过程就不放出来了，有需要的玩家可以去 Levelup 网站的“怪物猎人专区”查看资料，具体地址为 http://bbs.levelup.cn/showtopic-467095.aspx


▲月卡代充？信不信由你。

游戏试玩体验报告

由于种种原因，雷文未能赶上《MHFO》的内测，不过好在公测开始后的积极参与也多少对本作有所了解，下面就让我们来看看电脑版对于《MHP2》都做出了哪些相应的变化吧。

PART 1 游戏难度爆增

最初开始游戏的时候没有什么感觉，大怪鸟、毒怪鸟都是顺利通过，不过到了桃毛兽王阶段就感觉有些不对劲了，怎么随便碰一下体力槽就下降一半啊？重身压击就直接秒人……接下来更是噩梦不断：盾、镰蟹钻地、雌火龙的翻身甩尾、雪狮子后垫步攻击、电龙全身放电等等，以当时防具性能来看全都会被一击必杀，因此组队经常会出现3次力尽而惨淡收场的情况……与此同时，各种怪物的体力也大幅度上升，加之游戏前期无法取得理想的武器使得单人游玩感觉寸步难行（雷文用冰片战下位角龙耗时35分钟以上）。这不，有很多

玩家已经卡在了HR30的公式狩猎任务砦蟹身上，由于其体力实在太多，要坚守住城墙并不轻松。目前日本玩家已经向Capcom发出请求，要求降低砦蟹的体力，相信在下次客户端更新的时候就能体现出具体效果。



▲雷文携同其他三战友死拼砦蟹，最后仅仅是惊险过关……

PART 2 混装再显神威＆防具小变化

在《MHP2》里是套装的天下，实用的混装非常少。很庆幸这次的《MHFO》并没有延续这种设定，防具的持有技能点完全更改，如此一来反复查找资料攒点配装的时代又出现了，其实这是一种学问和乐趣。另外本作中防具的参数发生了一些改变，套装的每个部件防御力都不像系列以前那样是统一的，一般来说头部防具是该套装部件中持有防御力最低的，而身体防具为最高。防具的强化系统恢复成《MH2》那样，每升一级都需要收集大量的素材，同时S、U系列防具也必须经由普通防具慢慢升上去（举例说就是要怪鸟U装就必须先做普通怪鸟装）。装饰珠方面略显不厚道，拆卸以及防具升级转型过程中已经镶上去的珠子都会无条件损坏……



▲新技能“女神容赦”醒目，作用是一定几率令怪物攻击完全无效化。

PART 3 武器性能调整相关

以前在专栏里做过相关的报道，在亲身体验过之后得到更为深刻的理解：在《MHP2》里风光无限的太刀在本作中江河日下，练气槽满后取消特殊攻击补正使得它频频出现弹刀现象，使用起来非常不顺手；而龙击炮冷却时间大幅缩短的铳枪逐渐受到玩家的青睐。其余武器基本同与《MHP2》保持相同的水准，只是长枪取消了3连Step。武器数据方面目前没有太明显的改动迹象，从公测到正式运营期间鲜有武器经过修改，不过“封龙剑【绝一门】”却受到了这种待遇，龙属性继《MHP2》后再次惨遭降低，只剩下了450，刷新了历史最低记录……



▲落魄的夕日辉煌……

PART 4 新怪＆新地域相关

游戏从正式运营那天（即7月5日）起就开放了新地图“树海”以及新怪“ヒプノック”（学名眠鸟）。树海一共由8个区域够成，景色宜人，能采集到许多独特的物品，地图中央8区里的神秘小木屋是奇面族的积聚地，旁边的采矿点能取得“星铁”。新怪眠鸟的攻击方式与行动习惯与大怪鸟比较相似，不过玩家可不能就此轻视它哦，其绝活睡眠攻击范围大，一旦中招后猎人就很有可能受到N次追加睡眠攻击，含冤而死。利用眠鸟的素材可以制造大剑、狩猎笛、铳枪以及片手剑各一把，附加属性都为睡眠，防具一套发动有睡眠无效、龙风压无效和挑拨三个技能，实用性一般。另外，根据防具的耐性资料我们可以初步判断该怪的弱点属性为雷和火。另外，目前官方还公布了本作的另一个新怪——火山鱼龙“ヴォルガノス”，此怪外形较为丑陋，官方预定7月25日开放相关任务，战斗地点为火山新增的9、10两个区域，现在这两个地方被巨大的岩石堵死。



▲雷文和大家挑战的第一只眠鸟，捕获成功！

《怪物猎人》剧本有奖征集活动

“这是个大地，天空，以及住在其中的人们都充满了生命之力的时代。”后世的人们这样述说着这个混乱得有些炫目的时代，世界比起现在来更为单纯。单纯的猎杀，或是被猎杀。为了得到明天的食粮，为了证明自己的力量，或是为了财富和名声，人们集合起来，把视线集中到了力量与生命的象征——飞龙的身上。猎人之间的信赖与友情让他们一次次地战胜这些庞然大物，在这个世界里度过的岁月，肯定有很多无法忘却。

回想在《怪物猎人》的世界里度过的点点滴滴，你是否想把它做成一部影片来与其他猎人一起分享呢？不过苦于设备、技术的限制，许多优秀的想法都被无情埋没了。为了让《怪物猎人》的故事能够永久流传下去，《掌机王SP》举办了这次《怪物猎人》剧本有奖征集活动，大家的故事小编来拍，并且还专门设立奖项等着大家的参与！还等什么，快来结合自己的狩猎历程，充分展开联想和创造，为“《怪物猎人》系列”编写出属于自己的情景剧本吧！

剧本要求：

1.剧本风格不限，正统或恶搞都可以。
2.如剧本需要，游戏修改亦是允许的。
3.可以不必局限于《MHP2》、《MHP》或者是将两作串接起来的剧本均可。
4.剧本撰写由玩家负责，后期拍摄、剪辑工作由小编来完成。在写剧本的时候玩家必须规划好，比如在什么场合下做什么动作，队员间应该怎么配合等，具体细节都可以参考下面的范文来进行撰写。注意所设计的剧情动作必须是游戏中角色能实现的，肢体语言可以好好利用，超出这个范围则不可取。
5.拍摄所选场景、昼夜情况在剧本最开始就要提出，这样方便小编确认，最好另外提供存档、修改代码等必须素材。

以下剧本范文供参考，大家的剧本尽量按照范本格式来写。

背景黑幕，打出文字信息“三位猎人开始了自己的狩猎生活，在某次挑战××怪的时候……

场景选择为豪雨的沼地（夜），区域选择较为开阔的2区。

三人先围拢。

猎人A：（做出收武器动作）刚才那只怪物真是厉害啊！

猎人B：（做出收武器动作）是啊！（选择肢体语言中的“点头”动作）我还以为猎人C刚才那一下就将它搞定了呢。

猎人C：（镜头移向猎人C）你们两个，赶快打起精神继续战斗，出发！

猎人B：（拿出武器）嗯！

猎人A：（给猎人A特写，并迅速拉近）等等，你们听见什么声音了吗？

猎人C：（镜头移向猎人C）嗯？这个声音是……（视角转换，可以同时看见三名猎人，场外传来狩猎笛的演奏音乐，三人获得效果）

猎人B：（给猎人B特写，并迅速拉近）啊……

猎人C：（视角转换，猎人B和猎人C相面对）你可真吵。

猎人B：（做出收武器动作）虽然不知道是怎么回事，但是我现在浑身都是劲啊（加速跑开）。

猎人A：（镜头移向猎人A）我也是啊，（做出双刀鬼人化动作）感觉似乎有用不完的力量，哈哈（从背后拍摄，此人持剑迅速离开）。

猎人C：（镜头换回到猎人C，选择肢体语言中的“无奈摊手”动作）哎，这两个人到底在发什么疯啊呢？（镜头从猎人C的下体往上移动）嗯？啊！我现在也是精力充沛啊（拿出长枪，使用冲刺攻击，画面切换）。

（拍摄一段三人与怪物作战过程，可以加上“去死吧”、“看我的”之类语言作为修饰，然后镜头切换到怪物被击倒的画面，三人围着怪物站。）

猎人A、猎人B：（选择肢体语言中的“跳跃欢呼”动作）呵呵，终于干掉啦！

猎人C：（做出收武器动作）嗯，相当不容易呢。

剧情继续往下发展……

投稿信箱：请在信封注明“怪物猎人剧本”字样 电子信箱：pgking@263.net

米饼教室 购机篇



在上辑栏目中，我们为大家介绍了有关NDS的一些基础知识，有了这些基本知识，相信大家也都能猜到这次我们购机篇的几个重点问题了——主机、烧录卡、外存储卡，除此以外还会向大家推荐一些保护类周边，暑期购机的玩家们可一定要睁大眼睛往下看啦！

栏目主持：米饼

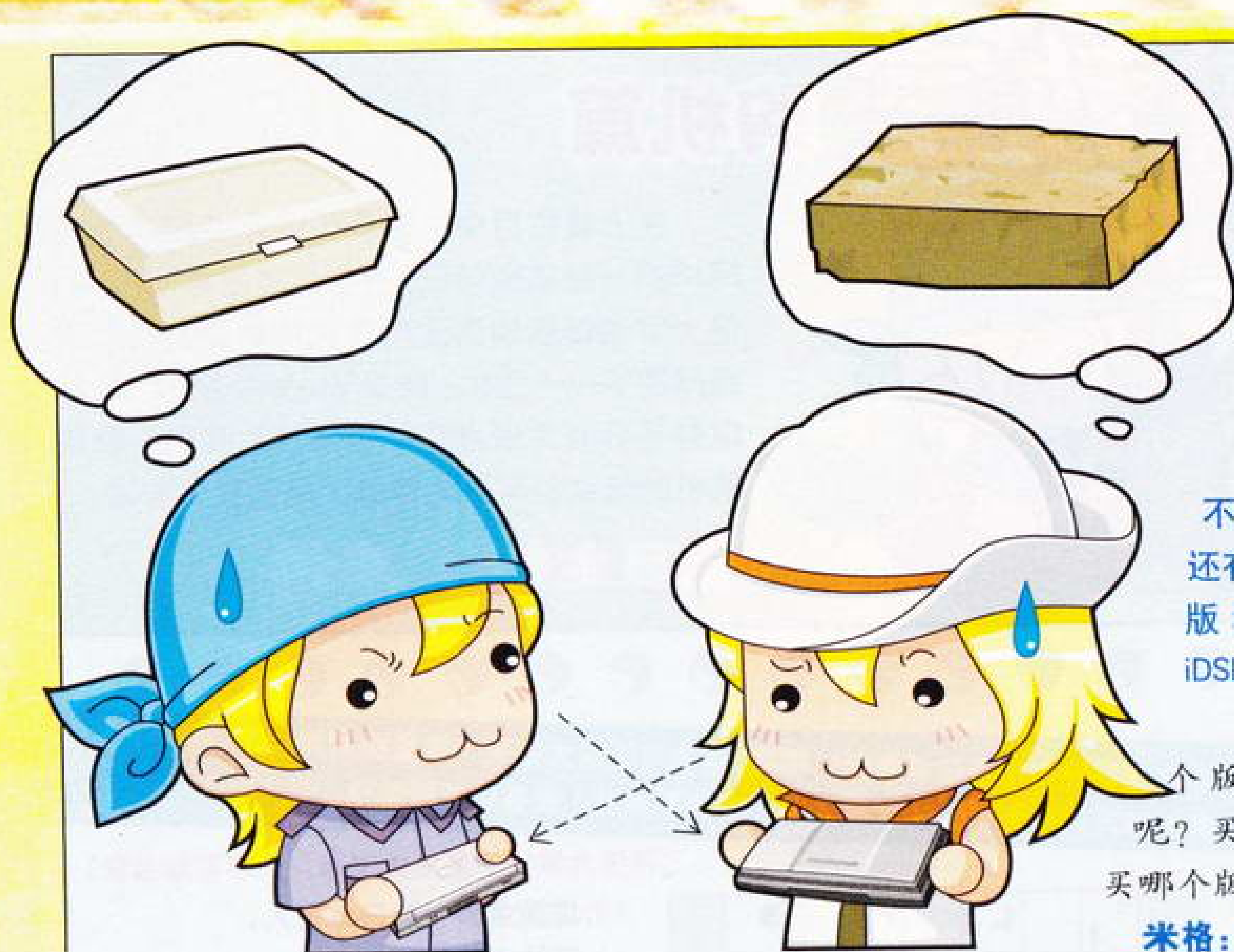
相信上几辑的突击检查都没难倒各位读者吧？嘿嘿，这次可让给大家来个重量级的测验了，考验下各位对游戏的了解程度。填字游戏的规则相信大家都知道，废话不多说，祝各位答题愉快。(^ ^)

（横排为数字，竖排为字母，文字可取谐音）



1.各位现在正在看的东西。
2.一款具有东方武侠风味的PSP游戏。
3.全球电子娱乐业的王者。
4.制造"三红灯"和"Ban"的"元凶"。
5.一部《FF7》相关电影的副标题。
6.来自长州藩的一名红发剑客。
7.没落的格斗游戏制作厂商。
8.每年都会在美国召开的游戏展会。
9.7月在NDS上推出的横版过关游戏。
10.在日本卖得最好的PSP游戏。
11.《怪物猎人》中可携带的一种道具。
12.玩家获取消息的渠道。
13.饰演金田一的日本艺人。
14.德拉古拉的家。
15.以收集对战而著称的一款游戏。
16."《机战》系列"的著名制作人。
17.在PSP上查看记忆棒容量的最终手段。
18.《战国无双》中的一员猛将。
19.一部美国搞笑动画片，主角不是人。
20.曾经代言过《牧场物语》的日本女艺人。
21.玩NDS常用的一个设备。

A.《掌机王SP》的编辑
B.比硬降级更完美的降级方法。
C.一款人在天上飞的经典射击游戏。
D.史上最凶的S・RPG游戏。
E.《掌机王SP》的编辑。
F.主角喜欢往下走的一款游戏。
G."亡命徒"托尼的冒险乐园。
H.靠抡棍子得分的一款游戏。
I.《掌机王SP》中一个受欢迎的栏目。
J.PSP上的一款文字类恐怖游戏。
K.主角胃口大大、舌头长长的可爱游戏。
L.一款动画人物大集合的游戏。
M.狂派二代目首领的名字。
N.老牌游戏厂商，早年经营纸牌生意。
O.著名机器人游戏的缩写。
P.1994年上市的一部家用游戏机。
Q.织田信长战死的地方。
R.3D格斗游戏《VF》中的一名角色。
S.《潜龙谍影》中历代主角的代号。
T.日本的一种小吃。
U.以金城武为原型作为主角的一款游戏。
V.漩涡鸣人的老师。



米格：想买NDS，当然是找我米格了，本人手头就有二手NDS两台，欲购从速，另附米格签名……

软饼干：(－_－|||) 你小子脑袋坏掉了吧，现在谁还要买NDS，要买当然是NDSL啦！

米格：开个玩笑而以嘛。上次我们已经为大家介绍过NDS、NDSL的主要区别，作为改良机的NDSL加入了亮度调节功能，而且屏幕色彩更加鲜亮，拥有更强的电池续航能力和更小的体积也使其更易于携带，最重要的还在于外观，塑料陶瓷外壳那光滑的质感真是没得说！所以现在买机当然是买NDSL啦！(^0^)

软饼干：嗯，美观度虽然不及PSP，但比起铁饭盒，NDSL确实漂亮了许多，实现了从饭盒到板砖的进化……

米格：(－_－|||) 众任饭，听我口号，我数到三，大家就一起用手中所谓的“板砖”来拍死软饼干！

软饼干：(～。～) 我们还是别乱扯了，快点进入今天的正式内容吧！

NDSL 选购指南

选什么版本的主机?

米格：在购买NDSL前，我们首先要弄清楚几个版本的差别。这里所说的版本可不是PSP那样的固件版本，而是指主机区域版本。

软饼干：NDS应该也分美版、欧版和日版的吧？

米格：没错，不过除了这些以外，还有国内的港版、台版和大陆神游版iDSL。

软饼干：那这几个版本有什么区别呢？买机的玩友应该购买哪个版本比较好？

米格：日版、港版和台版主机都附赠有专用挂绳一根，这是美版、欧版和神游iDSL所没有的。各版本主机其他配件基本相同，都包括NDSL主机一台、触控笔两支、充电器一个，以及说明书等附件。不过由于各地使用电源电压上的差异，因此不同版本变压器电压也不相同。有没有挂绳倒是无所谓，不过变压器一定要注意。像日版、美版、台版都使用110V电压，购买后均需要再配一个变压器才能插在我们的插头上，不然轻则烧坏变压器，重则直接烧毁主机。欧版、港版和神游版iDSL附赠变压器都是可以



直接使用的。

软饼干：让我想起前两天朋友Xbox360烧毁事件，就是因为少插一个变电器，导致主机主板烧毁。

米格：NDSL刚刚诞生之际曾经闹过一段时间的美版机断轴事件，不过现在各版本NDSL的制作工艺都经过了改良，因此质量上相差不大，但由于市场供货波动，价格上的差异还是存在的。基本上哪个版本实惠买哪个版本就OK，只是记得在计算价格时把日版、美版、台版所需另配的变压器价格也算进去。不过考虑到易用性，笔者还是推荐大家购买能直插220V的主机版本，而神游iDSL作为国内行货，价格不错，还能让你享受到行货的质量保证，推荐大家购买。另外，NDSL最吸引人的就是有许多可选颜色，女生们普遍比较喜欢粉色，男生用深蓝或是黑色主机都很不错。

软饼干：买哪个版本或哪个颜色的主机不会对游戏造成影响吧？

米格：NDS（L）本身就没有区域码限制，而且现在的烧录卡都已经全版本主机完美支持了，这一点就不用考虑了。不过神游推出的几款NDS中文游戏用Z版卡玩必须配合iDS（L）主机是惟一的例外，购买神游Z版的玩家需要注意。

软饼干：嗯，主机版本总算弄清楚了，下面就来讲讲选机的步骤吧。

米格：是我讲还是你讲啊！闭上嘴巴好好听。同学们，下面我们进入选机部分的讲解。

软饼干：（还不是跟我说的一样……）

怎样挑选完美的NDSL？



米格：挑机，一向是玩家讨论的热点。挑选其他掌机的方法对于NDSL也同样适用，屏幕、按键都要细细检查。另外由于NDSL的独特设计，我们还需要注意触摸屏和上下屏连接轴的质量。

软饼干：还是一样一样说吧，屏幕方面肯定还是要注意坏点吧。

米格：没错，屏幕才是掌机的脸，天天都要看！检验坏点的方法很多，想要全面检查，当然还是使用红、蓝、绿、白、黑5色图了。红蓝绿用来检验有没有色彩有问题的坏点，白色和黑色则分别用来检验暗点和亮点。用电脑上的画图程序制作几张纯色图片，再找一个MoonShell或是其他能够浏览图片的软件，借一张烧录卡烧好，挑机时插在机器上运行一下，剩下就要靠你的“眼技”了。不过记得找个三免烧录卡，不然还要先刷机才能支持烧录卡，刷过的机器不买可就不行了。

软饼干：视力不行的同学们记得带上放大镜哦。（=3=）

米格：如果手头没有准备什么东西，用暴力死机法来截取游戏画面检查屏幕也是个不错的办法，随便插入一片NDS卡，打开NDSL，当出现适合检验屏幕的画面时把NDS卡强行弹出，手上的NDSL就会进入死机状态，而屏幕则依旧停留在死机前状态，这时迅速来个坏点大检查吧。开机时有白屏画面，进入游戏前一般都有黑屏画面，记得先将屏幕亮度调节到最高再来挑点哦。

软饼干：这方法果然方便。补充一下调节屏幕亮度的方法，在NDSL不插入任何游戏卡的情况下打开主机进入系统页面，点击左下角的小太阳图标就能调整亮度啦！

米格：除了鉴定屏幕坏点外，我们还应当检查屏幕是否有变色区域、漏光、倾斜和塌陷。由于运输、装配等因素的影响，很有可能压到屏幕导致这些不良现象。漏光和倾斜的鉴定比较简单，只要开机之后将主机倾斜地拿着，顺着角度观察屏幕画面的四周是否有强光射出即可轻易检查出有无漏光现象。而倾斜则会体现在游戏画面上，如果液晶屏幕在安装的时候装斜了，那么游戏画面中的横线、竖线也就不会和屏幕四周的塑料外圈保持平行，只要对比游戏画面和塑料外圈即可

检查出有无倾斜现象。由于NDSL下屏背面加了一层很薄的海绵垫，因此如果受压可能出现塌陷现象，不过既然是挑选完美主机，塌陷的机器，不要！

软饼干：你小子还真事多，JS碰到你肯定要头疼。

米格：嘻嘻嘻，这方面我可是专家。另外大家可别忘记检查一下NDSL下屏触控的精准性，方法也很简单，NDSL系统不是整合了一个PICTOCHAT的软件吗？就是系统界面中间左侧的那个图标，进入后沿着短尺划线看看直不直，不直可以返回系统界面，点最下方中间的小图标先进入系统设置，再选择最右侧的十字图标进入触摸屏校准程序，按照提示依次准确点击屏幕左上、右下和中间的三个点，完成后按A键确认。重新开机再看看划线直不直，如果觉得这里的划线范围太小，还可以找一些有画线功能的游戏来测试，比如《超级马里奥64DS》，进入游戏后点START界面耀西的小脑袋就能进入画图模式了，当然更好用的还有DRAW这款NDS上的自制画图软件。



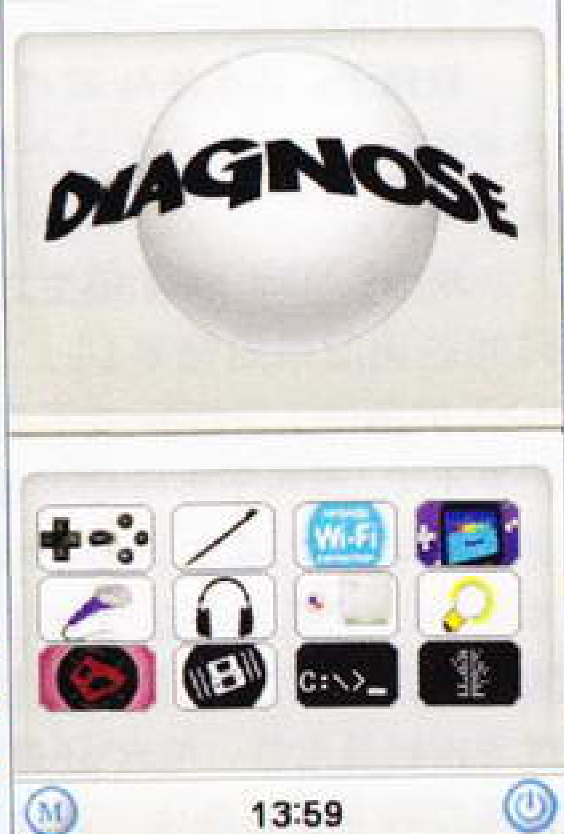
▲用《超级马里奥64DS》里的画图小程序就能检查触摸屏的精准性。

软饼干：这个也太专业了吧……

米格：我的首台NDS就因为屏幕不准而被我封箱了，这都是血和泪的教训啊！（i_i）

软饼干：同情……

米格：至于按键手感、外壳新旧方面，大家就凭自己的感受来判断吧。目前市场上已经有了NDSL翻新机，所以购买时也要留三分的心。至于NDSL内置的无线网卡、耳机接口、Mic和喇叭一般都不会有问题，基本上可以不用检测。如果你实在不放心，找一款名叫Diagnose的自制软件吧，从屏幕测试到主机硬件一应俱全，带上它去挑机准没错。另外还要小心仿货电池，原装电池都是1000mAh，如果机器里的电池是1600mAh，那么一定有问题……



软饼干：还是强烈建议大家带着米格去挑机，一切麻烦由他搞定！

米格：你负责报销往返机票我就干！服务大众嘛！

软饼干：（-_-|||）

烧录卡购买指南

米格：买NDS怎能不买烧录卡！想要全面了解各烧录卡的区别请参看《NDS专辑Vol.2》，里面的《烧录卡使用大百科》会为你解答所有问题。

软饼干：楼主在发广告帖，鉴定完毕。

米格：（-_-|||）那还是简单来为大家介绍一下各烧录卡的优劣吧。

软饼干：这才对嘛，偷懒不是好孩子啊。

米格：现在买烧录卡当然是买Slot1接口的三免烧录卡了，使用方便、无需刷机而且外形美观（这里所说的美观是指插在主机上无突起）就是它最大的好处。不过Slot1烧录卡也有硬伤，那就是无法玩GBA游戏，喜欢GBA游戏的玩家可以另外配一块EZ三合一，或是同品牌其他Slot2烧录卡，比如你用Supercard DS one（简称SCDSO），那就建议你再收一块SCL来玩GBA游戏。

软饼干：三免烧录卡就分很多品牌，到底买哪个比较好呢？

米格：目前市面上比较常见的三免烧录卡主要有R4、M3DSS（其实和R4是一个东西两个牌子而已）、SCDSO、EZ5、Ncard及其派生产品。前四种都是采用microSD（又称TF）卡作为外存储媒介的，也就是说卡容量是由外存储卡决定的。而Ncard和它的派生卡则是采用内存储芯片的，因此购买时就要看清容量大小，选择适合自己的使用大小。



多游戏都无法运行。

米格：上面介绍的这几款烧录卡的内核更新都是很有保证的。除了功能，就看价位了。使用microSD作为外存储卡的烧录卡在计算成本时还应该算上TF卡的购买费用。目前1GB的TF卡售价大约80元，比起8Gb的Ncard，采用外存储卡的烧录卡价位就显得偏高了。

软饼干：那烧录卡的市场价格呢？大概都在什么范围？

米格：R4、M3DSS售价应该在150元左右，SCDSO和EZ5都要稍贵一些，SCDSO价格在240元左右，EZ5价格则在170元左右。Ncard的价格根据容量略有差别，8Gb版价格应该190元就能拿到了。

软饼干：还有刚刚推荐GBA游戏玩家购买的EZ三合一呢？价格多少钱？

米格：EZ三合一价格在120元左右，配合各种Slot1烧录卡都能够实现GBA游戏功能，另外还具备震动和NDS浏览器缓存，还是很实惠的。对于使用外存储烧录卡的玩家强烈推荐大家购买1GB日产芯片Kingston的microSD卡，读写速度都很不错，性价比非常高。

软饼干：米老师还有什么补充的吗？如果没有我们今天的栏目到这里也差不多该结束了。

米格：对了对了，忘记提DSLink了，虽然算不上是标准的三免烧录卡，但DSLink作为Slot1烧录卡功能还是非常优秀的，采用TF卡存储游戏，同样支持金手指等众多功能。

软饼干：嗯，介绍了这么多，各位想要购机的玩家也算看过瘾了吧！另外，本辑栏目前的填字游戏也由米格为大家准备了几个NDSL的周边小礼品，将答案发致米格的邮箱：mig@ucg.com.cn，主题写明“米饼教室填字答案”，并在答案下方写明礼品收复详细地址、邮编、收件人及电话，答对的玩家将有可能收到米饼组合的小礼物哦！我们下辑再见啦！

软饼干：容量当然是越大越好了。

米格：没错，尤其是对于那些想要用NDSL当MP4用的玩家一定要配置大容量烧录卡，一次就能存上好几部Moonshell视频格式的电影。

软饼干：那上面所说的几款烧录卡，比较推荐哪个呢？

米格：上面几款烧录卡都算老品牌了，玩游戏都不成问题，但从金手指等扩展功能上来讲SCDSO、R4、M3DSS最为强大。SCDSO的即时攻略查看功能是别的烧录卡所没有的，也支持金手指，并且能够配合其他支持GBA功能的SC烧录卡实现GBA游戏、NDS浏览器两大功能，配合SC的震动烧录卡可以实现游戏震动功能。R4、M3DSS媒体功能比较强大，可以在其官方网站下载到大量动画，金手指功能也是它的一大亮点。SCDSO、R4、M3DSS都可以通过烧录卡内核直接对NDS ROM打补丁实现无需调整存档芯片类型直接运行游戏的傻瓜功能，非常实用。而EZ5、AK+只能说中规中矩，游戏支持不错，但附加功能就没有那么丰富了。至于Ncard，提供了一个可以将NDS作为电脑手柄和鼠标的小软件比较有特色，其他方面和EZ5和AK+差不多。不过不建议购买Ncard的各种OEM卡，也就是派生卡，因为这些卡在内核更新上没有保证，新游戏恐怕就玩不到了。

软饼干：是啊，内核更新的确是一个问题。许多小牌烧录卡内核很久不更新，导致后来很

掌门人

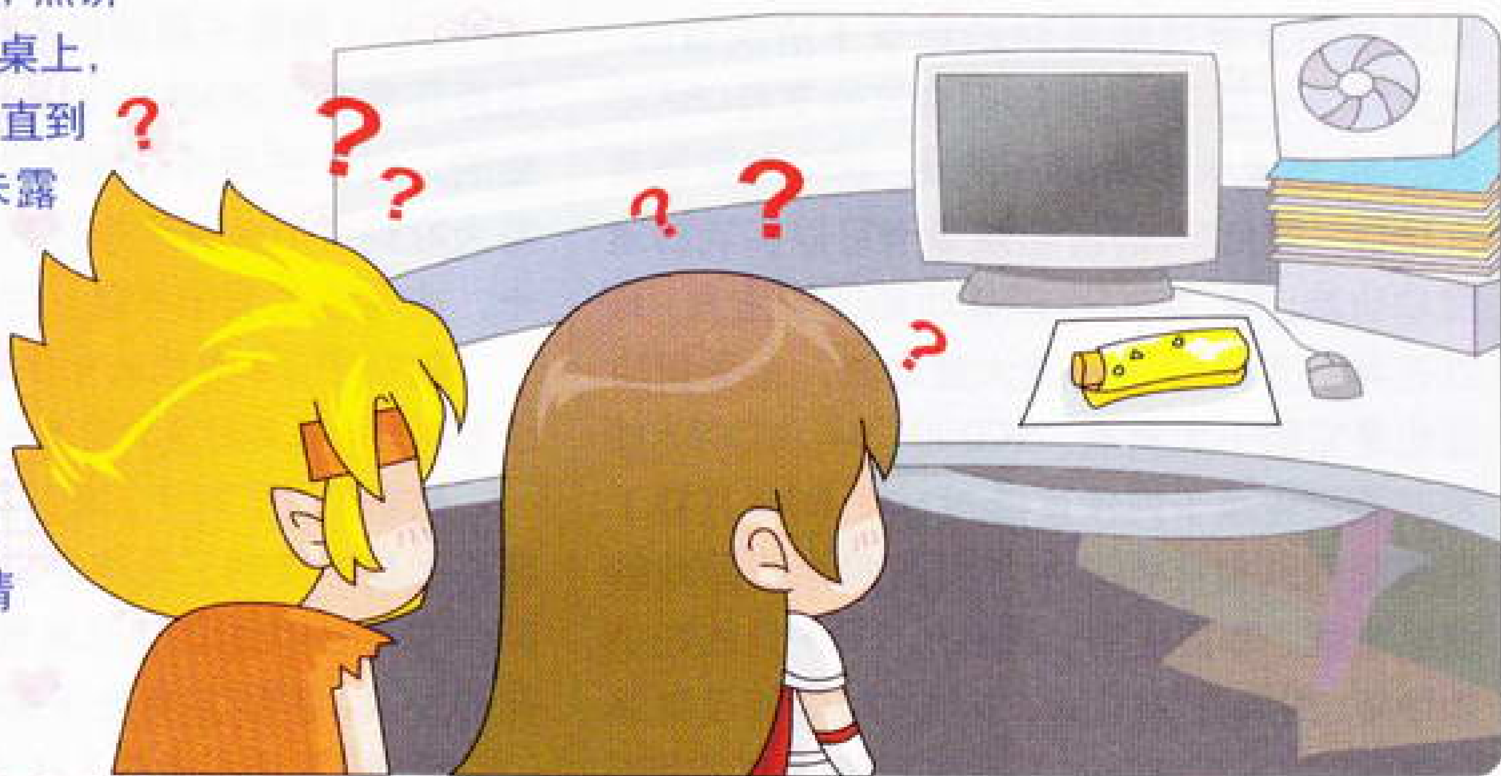
主持：马修
插图：西瓜树



7月，炎热继续、暑假继续，我们玩家迎来了炎炎夏日的同时，也迎来了与夏日一样火热的E3。新版PSP虽然看起来变化不大，但是具体如何还要拿到手里时才能知道。另外最近的游戏不少，大家可以痛痛快快地好好玩上一番。作为玩家的你，请把你的游戏和生活中的事情写信告诉我们吧，因为小编永远是大家的朋友，掌门人永远是大家的家。

小编故事之 诡异的煎饼

马修每天上班时，常买一个卷着油条的鸡蛋煎饼做早点，到公司后把煎饼扔桌上就去忙其他事。一天早上，众人又照例在此人办公桌上看到了刚摊出的煎饼，但半小时后也不见马修；中午，马修仍未出现，煎饼也仍原封不动放在桌上，众人甚是奇怪；一直到下班，马修仍然未露一面。从桌子上的新鲜煎饼来看，马修应该是来了，不过其人却一直未出现——各位，你能猜出这是为什么吗？



（答案见后页）

提起笔，心情格外好，不用多说，自然是KO了某些折磨人的BOSS，经过22分钟的恶战。本人终于、终于结果了《MHP2》中那只跟新款小P颜色相仿的桃毛兽王。想到曾经多次被大马趴虐待，这次相当解气了。尽管我只有20个小时的猎人经历，但弓箭用起来还算是颇有心得。这还多亏了老编们在59辑上做的很完美的攻略，省了不少事，在此深表感激。

长春 王天旭

马修：看样子王天旭朋友也是经过一番恶战啊！不知现在你的《MHP2》打得怎么样了？有没有去斩《MHP2》中最耗时间的黑龙，有没有去挑战最新的任务？相信你现在也已是一个非常老练的猎人了，总之，游戏嘛，玩得高兴就好。

《掌机王SP》群编图

作者：陈意彬　　　作者注：此画画于宇轩形象未出之时，请宇轩谅解。



**马修：**画风赞！非常有特点色，虽然我被画得很猥琐，但还是非常欣赏陈玩友的漫画。

**软饼干：**宇轩很像四眼鸡丁的影子哦。

**琉璃：**我看起来很落魄的样子……

**胧月：**睡眠缺失，实乃现代人的健康杀手啊。不过我好像在和雷伊一起打劫哎。

**宇轩：**洋葱头形象的宇轩也很有个性的说。

新小编羽纹参上



各位《掌机王SP》的读者，你们好！我是新加入的小编羽纹，从本辑开始就正式与读者朋友们见面啦。大概是在一年半以前，在一次机缘巧合的情况下，我认识了《掌机王SP》的编辑胧月，从此便拥有了撰稿人这个身分。在接下来的一段时间内，羽纹在兼顾着自己学业的同时积极参与《掌机王SP》的栏目制作，虽然这个过程中经历了不少的酸甜苦辣，但是我坚信只要自己能坚定当一名游戏杂志编辑的信念，总有一天会取得成功。功夫不负有心人，今年4月初的时候，当羽纹在QQ上接收到LIKY发来的到试用消息时，心情无比激动。

我接触的游戏范围还算广，除开RAC、FPS以及文字AVG外，其余类型游戏几乎通吃。比较擅长的是ACT、A・RPG以及SLG，《洛克人》、《恶魔城》、《火焰之纹章》等都是我的最爱。本人对体育方面的东西比较感冒，特别是足球，不过可惜的是《WE》的水平一直处于中下游。

说了这么多，希望上面的介绍能让大家对羽纹有个初步的认识，在接下来的工作中我会尽自己最大的努力为大家制作出最好的内容。同时也欢迎大家对我进行监督，提出意见和建议，帮助羽纹更好地胜任编辑这份工作。好了，自我介绍到这里就告一段落，请各位读者期待我以后的表现吧。

《诡异的煎饼》谜底： 前一天琉璃和马修打赌，琉璃输了马修一张煎饼，第二天琉璃履行承诺将煎饼放到马修的桌上，马修却因故请假没来，于是，众编便看到了煎饼来了人却不见了的怪事。

掌机之梦

我属于三无一族（无GBA ，无NDSL，无PSP），但对掌机一直心存向往，怎奈如今购机时机还不成熟（一无Money，二是小城电玩店太差），只寄望于抽奖的某编能带来份运气，抽中我，那我做梦也会笑醒了。我从小到大都没中过奖，苦啊。

湖北 许琦

马修： 心存向往就好，多多参加抽奖的同时，自己也攒攒钱，毕竟中奖要运气的。另外，我也是从小到大都没中过奖的命苦一族。

小编们，看到那么多中奖、尤其是中大奖的读者，我真是羡慕啊。我现在做了三手准备：一、待我高考完，让我爸给我买（可我现在才高一、马上高二）；二、自己努力攒钱；三、坚持给《掌机王SP》寄信，等待幸运女神的降临。呵呵，不管怎样，我一定要得到NDSL。

北京 高琳

马修： 准备得蛮周全的，感觉你用不着等到高考，就可以有自己的掌机了，加油吧。

哈！这次是我第二次给小编们写信。先祝小编们工作愉快，生活幸福！暑假又到了，我打算利用暑假两个月的时间打暑期工，用打工赚来的钱买一台PSP，这样我就可以和表哥联《MHP2》了，还有还有，我要进交流空间，因为我想认识更多的玩友！

还有想问的，小编们有玩《MHF》的吗？多少级了？非常非常希望国内能有代理哦！现在又有一位同学打算买PSP啦，兴奋啊！

广州 徐淦钊

雷伊： 利用暑假来打工买主机的方法值得不少玩家们借鉴啊，一来不用依靠父母掏钱，另一方面又丰富了假期生活。小编之中的确有人在玩网络版的《MHF》哦，并且已经投入了不少时间。



马修： 徐读者好样的，用自己赚的钱买掌机，不仅理直气壮，还可以跳过父母严厉怀疑的目光。另外，不仅打工，给《掌机王SP》投稿也是赚钱的手段哦。

琉璃： 大家别怀疑，本辑马修没换人，只是最近有点反常。

米饼的感谢信




不知道大家有没有做本辑“米饼教室”前的小测验，这里要感谢四川滕玺读者，他继承了米饼组合的光荣传统，将搞笑风格进行到底！而且，滕同学还悟到了我们米饼小测验的精髓之处——凡是D答案就是对的，这一点可是连LIKY都没有看出来的哦！这里也感谢一下为上辑“FAQ电台”提供前言的洛阳读者，我们诚挚欢迎各位来信提供友情支持，不过记得将自己的姓名写清楚一些哦！

米饼组合

本栏目仅代表作者观点……

我有个邪恶的建议。《NDS专辑VOL.2》不是发售了么，我也有NDS，我忽然想到，如果《NDS专辑VOL.2》抽奖的奖品不是NDSL而是PSP该多好，大家想啊，买《NDS专辑VOL.2》的大多已是有NDSL或准备买NDSL的人，那抽奖中了的话，不是一个人两台NDSL了吗？而有了NDSL的大多真正想要的是PSP。同理，你们以后再出《PSP专辑》，抽奖奖品就设NDSL吧。

再说一下“掌机王自由谈”里的《同桌》，哪个家伙排的版啊，偶正被主人公的故事感动得一塌糊涂时，却一眼看见了下面的一行小字：本栏目仅代表作者观点，与本刊立场无关。气氛全被破坏了，排版也要注意下气氛啊。

坚持来信的读者 熊潇

马修：提议很有创意，不过并不是所有玩家都很和谐哦，玩家间的立场之争也是由来已久了……而且不少NDS玩家玩的还是老式的NDS而不是NDSL。其实，如果因为中了奖而拥有了两台机器，大家也有很多选择的，比如送给亲人朋友做礼物，比如收藏，或者卖掉买另一部掌机……关于“掌机王自由谈”那行字，美编被你冤枉了，因为那是一个必放的声明，大家如果阅读得投入，就别在意那行小字了；但如果你因为某文中的观点而愤起拍案时，也别忘了看一下下面这行小字哦，毕竟“掌机王自由谈”就是给掌机玩家一个自由的谈论空间，个中观点确实和《掌机王SP》无关。

宇轩，一个很有文学色彩的名字

新加入的小编宇轩——总觉得这个名字在言情小说中一直出现，也许是错觉，也许是这个名字太过“文学”化了。我们还有10天就考试了，如果能得到众小编祝福的话，我想我一定会考出一个好成绩来的。

江苏 仇俊杰


雷伊：是很像，而且很像台湾言情小说里的名字。


软饼干：在他还是撰稿人时，我就注意到了。


LIKY：你们这些坏人，当初怎么不提醒他？


宇轩：天地明鉴，这个名字绝对是原创。


马修：我特意输入“宇轩 言情小说”搜索一下，好像网络上还真有个叫宇轩的言情小说作家，不过我们这个宇轩最擅长的是猥琐搞笑文学，至于言情小说写得怎么样，我们也不知道呢。最后也祝福一下仇俊杰同学，虽然这个祝福可能有些晚了，但还是祝你能考出好成绩。

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

板砖帮！

我有一神游SP。中国龙限定版的，1080大元呀，你们读到这一定非常佩服了吧——刊登时一定要注明是中国龙SP，不然小心板砖帮拿板砖拍你们呀。我们社团的武器不是GB、SP，就是NDS、PSP，这么贵重的东西砸在你们的脑门上，弟兄们心疼啊。对了，你们玩抽奖，下辑给我抽一台PSP，要不一台NDSL也行，周边和卡带一律不收，听懂了没？最后祝小编脑门平安，祝《掌机王SP》越办越火。

板砖帮老大 郭碧城


马修：中国龙SP，确实是非常有特色的限定版主机哦，郭老大你不拿板砖威胁我也会把它帮你炫出来！


羽纹：在我成为《掌机王SP》的编辑后，首先便确信了一件事，那就是抽奖确实是随机的，不是说我们想让谁中奖谁就中奖的。


宇轩：来砸吧，什么GB、SP、NDS、PSP……统统砸过来吧，我不怕，只要我还一息尚存，你们砸过来的弹药我就永远没收永不奉还了，哈哈……


LIKY：呃，肯定是米饼这两个小子又欺负宇轩了……

最近有件新鲜事，从来不玩游戏的老妈居然爱上了《山脊赛车2》，不过，由于老妈从来没有接触过任何游戏，所以她一驾车上路便四处撞墙。有一天，老妈突然很高兴的跑来和我说她终于可以不撞墙了，我不相信。仔细观看后发现，老妈确实不撞墙了，但是，她也把赛车的速度锁定在了一档……


马修：你的妈妈做得对，人生总是有太多的突然出现，“宁让3分，不抢1秒”才是安全驾车的根本！


宇轩：马修，人家貌似说的是游戏中……





前阵子看到《掌机王SP》上介绍R4更新了NDS游戏金手指功能，于是自己忍不住尝试了一下，进入金手指列表，没看清状况就把所有项目全选，然后开启了《口袋妖怪》，稀里糊涂存了个档。结果下次再玩时才发现。自己的图鉴竟然全满！对于我这个喜欢收集的人而言，这简直就是当头一棒！50个小时的心血啊，只有重新再来了。再见吧，金手指，下次备份了存档再来找你！

广西桂林 谢杰

**米格：**金手指是使天使又是魔鬼，双刃剑，大家可要小心割伤自己啊！

**软饼干：**从不用金手指的人飘过……

**马修：**使用金手指前一定要看清选项，否则调错了真的很让人郁闷。





《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、55、61～68辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



继续期待大家的意见和建议



先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》是大家的，《掌机王SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、玩家点评、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转PSP、玩转NDS和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用Email和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以Email形式发送。

平信及Email地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏



近日由于晚上"精神极好"，所以导致早上必须依靠外界猛烈的刺激才能触发起床事件。早饭？那当然是吃不到了。固看到论坛上的网友们正在讨论各地的早饭问题，流了一地口水的同时也不禁感叹——中国的美食文化才是世界上最伟大的啊。

栏目主持 宇轩

[分享]在《永远的毁灭公爵》跳票的时候

楼主：地平线GTR

http://bbs.levelup.cn/showtopic-467818-1.aspx

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，"《最终幻想》系列"发售了21款游戏，2部电影；"《GTA》系列"发售了14款游戏；"《塞尔达传说》系列"发售了16款游戏；"模拟人生"系列发售了17款游戏。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，《洛克人》主题游戏发售了75款；《星球大战》主题游戏发售了50款；，《马里奥》主题游戏发售了56款。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，黑岛工作室诞生、发展、辉煌，然后灭亡了。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，万智牌发售了6个系列、30套，接近11万种卡片。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，即便像暴雪这样超级拖沓的公司也生产了4款著名游戏：《星际争霸》、《暗黑破坏神II》、《魔兽争霸III》以及《魔兽世界》。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，早在《永远的毁灭公爵》计划前10天公布的另一款跳票大作《大刀》在憋了几年以后终于发售了，然后被贬得一文不值，显然是跳得不够久。



在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，一共有15种游戏主机发售，它们是：DC、NGC、XBOX、PS2、PS ONE、XBOX360、Wii、PS3、GBC、GBA、GBASP、NDS、PSP、GBM、NDSL。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，全世界一共卖出了3亿5000万台各种游戏机。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，民用互联网接入速度提高了300倍。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，个人电脑处理器速度提高了32倍。

而现在，《永远的毁灭公爵》还在跳票……

注：3D Realms公司的《永远的毁灭公爵》是业界上公认的超级跳票王，已经连续跳票长达10年之久。

[转帖]你吃过吗？全国早餐大盘点！！

楼主：colazeus

http://bbs.levelup.cn/showtopic-467814.aspx

桂林人的早餐



桂林人吃米粉就象是北方人吃面食一样，天天都吃，且只重味道，不记店面的大小与装饰，越是老店，生意越好。桂林街头，时时可见穿着入时的小姐和一身笔挺西装的男士，等不着座位，就端着一碗热气腾腾的米粉站着就食，全心品味米粉，丝毫不觉难堪。据说前些年美国的快餐大姐大麦当劳放弃桂林市场的原因就是认为桂林米粉这一中式快餐已经占据了桂林快餐市场的大半壁江山了，而且价格便宜，每碗1元5角至2元。

北京人的早餐



新北京人是没早餐的。为啥，那是由于伟大的首都经济发展一日千里，造就了一大批新新白领们。而白领的早餐是不存在滴。原因是工作忙，没有时间吃。嗯，那就说说老北京人都吃点啥——必吃的焦圈。男女老少都爱吃，酥脆油香的味儿，真叫人吃不够。

东北人的早餐



东北的一般早餐是白粥咸菜，只是这咸菜，是高丽腌菜。恩，还有那个东北大酱，挖一小勺浇在粥里面，妙，实在是妙。简直是众味杂陈，尝一口不知天南地北。

天津人的早餐



最具天津风味街头小吃恐怕就是煎饼果子。现在在各地很流行用煎饼摊鸡蛋卷外加芫荽、甜面酱或辣面酱。由于北方称油条为"果子"，故叫煎饼果子

西安人的早餐



肉丸胡辣汤！

……

完整内容请参看论坛原帖。



本来宇轩对高清问题一向是无视的，但在看了HDMI输入的高清液晶显示效果后忽然发现，高清其实也是人本能的一种视觉享受上的需要。特别是那些以画面效果为主的商业电影，本身就是为了图个视觉爽快。所以，当即做出决定——以后大片都去电影院……当然，我也不能抛下读者们一个人享受，下辑我们栏目将推出蓝光高清转换系列的第一弹，敬请期待。

文 宇轩

斯巴达300勇士





公元前四百八十年，波斯国国王王薛西斯一世（罗德里格·桑托罗 饰）统率五十万大军大举进攻希腊，并向希腊各城邦发出劝降书，希望小邦们不战自降。这其中自然也包括斯巴达城。为了抵御强敌，勇猛的斯巴达国王列奥尼达斯（杰拉德·巴特勒 饰）亲自率领由各处集结而来的希腊联军七千人，率先赶到温泉关，扼守住地势险要的关隘之地。另一方面，已经在激烈的海战中消耗甚大的波斯军队，显然已经无法在两天内在陆战中组织起什么强烈的攻势。因此，两军的短兵相接并未一触即发。两天后，狡猾的薛西斯派遣一支精锐部队偷袭关后，措不及防的希腊守军很快就被击溃。为保存实力，列奥尼达斯在腹背受敌的情况下，命令希腊联军的主力迅速撤退，以保存实力。自己亲率三百名斯巴达勇士垫后，与汹涌而至的数万波斯军展开了血腥的殊死搏斗。最终，这三百位勇士全部战死，但也让波斯军队付出了两万人死伤的惨痛代价……

整部电影只有112分钟，但这112分钟内无时无刻不在展现导演扎克的“暴力美学”。光影与色彩鲜明流畅，战争场面气势磅礴，再加上不少超现实和现代元素，虽是史诗也如梦似幻。

斯巴达300勇士
导演：扎克·施奈德
主演：琳娜·海蒂、罗德里格·桑托罗、文森特·里根
类型：动作／冒险／剧情／战争
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／MP4AVC／DPG2
影片大小：594MB

罗马假日



英国公主安妮（奥黛丽·赫本 饰）到古都罗马访问，为了摆脱宫廷中那些繁文缛节，晚上偷溜到市区欣赏夜色。正巧遇到了挖独家新闻的美国记者乔（格里高利·派克 饰），两人携手同游，夜晚还在乔租住的公寓里休息。乔串通摄影记者尔宾偷拍了许多公主精彩的镜头，准备作特别报道，不料却与公主坠入情网。为保护公主的形象，乔将所有的照片都送给了公主，以留做纪念。安妮公主不愿受皇室古板礼仪的摆布，但经受罗马一日假期后，反而认识到了自己对国家的责任，返回大使馆，并果断地表达了自己的思想，为了本身的职责而牺牲了爱情。这部影片拍摄自1953年，在经历了半个世纪之后的今天看来，依然是不朽的经典。电影的整体气氛轻松搞笑，虽然两人的爱情没有结果，但并不让人伤感，相反显得温馨别致。纯真又带些调皮的公主和善良又有些心计的小记者，两个人的爱情注定是纯真年代的美好想象。

罗马假日
导演：威廉·怀勒
主演：奥黛丽·赫本、格里高利·派克
类型：剧情／喜剧
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／MP4AVC／DPG2
影片大小：501MB

下辑预告
加勒比海盗
蓝光版



以上两部电影下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-470392.aspx

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

热点大家谈

上辑热点话题回溃之 NDS版《光环》

《光环》是XBOX系主机的第一方大作，不久前却传来了该作推出NDS版的消息。一次由四名IGN编辑参与的谈话节目也谈及了有关NDS版《光环》的消息。本辑就请大家来讨论NDS版《光环》的种种相关。

舍不得孩子套不着狼，MS用心良苦啊。

dyching

面对N多家用机大作做到NDS上的惨状，对《光环DS》保持悲观态度。

bobxu

NDS版《光环》？这东西能做得象样吗？

niou

这个算是微软在勾引任天堂么？

断腿蜘蛛

希望不要用触控笔来瞄准，《兄弟连》就是例子，根本玩不下去。

东谷小雪

马赛克少点。

samapala

老任是不是也做个《马里奥》回敬呢？

兰色的DS

貌似微软要和老任联合起来对付索尼了。

想要天の雨

如果是代工作品，如果是勉强死撑要做3D，那么各位也就不用期待了。

rock破岚

在NDS上应该表现不出《光环》的画面水准吧？

RX840

觉得Sony的处境不怎么好。

cj123

一句话：勇气可嘉！

伊洛灵

如果做好了，那就是任天堂与微软双赢；做不好，那就很尴尬了。

青秀山

《光环》1代的画面不算太强，NDS应该会稍微再缩点水……不过个人非常期待就是了。

Neo · Zero

估计效果肯定是很可怕的，能做成《银河战士》那样就不错了。微软的野心啊……

林原めぐみ

微软不可能把自己的大作让任天堂赚钱，否则就是在自杀。

杏死天使1

微软的做法是正确的，出在目前普及率最高的NDS上是为了让更多人知道《光环》，这样就会有更多的人去买X360。画面的话，有微软两个字做保证，我想至少能达到《银河战士》的水平吧，够了够了！

ace_kila

其实大家想想看就知道MS为什么要这么做了，是通过人气大的NDS来宣传自己。

十三月的贝多芬

不会又搞个什么类似《真·三国无双DS》的东西出来吧？不寒而栗ing……

chc198952144

作为一个老NDS玩家，相比期待，我更想的就是别出算了。要在NDS那么有限的机能上去表现《光环》的激烈战斗画面，马赛克多是不用说的，更何况是联机时，卡机也就是正常的了（除非没这设定）。所以，相比起勉强做出来而被人骂，还不如出多点更适合NDS的游戏更好。

无我の境地

微软帮任天堂？我觉得很好笑。

小战风

MS这是通过NDS来检测“《光环》系列”掌机版的可行性，又避免了自己推出主机的风险，又可以放松N氏的警惕，也达到了自己的目的，可谓一举多得。

revolution

恐怕到时候做出来的是个未来版《魂斗罗》。

rodman

这新闻不可信。

afeiyjf

本辑热点话题

改良版PSP

经过两年多的坚持，PSP的新形象终于在2007年的E3上与公众首次见面了。本辑的“E3 2007特别报道”有详细介绍，本辑，我们就来讨论改良版的PSP吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年7月18日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关



《掌机王SP》第66辑大奖揭晓

中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931－4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

太原市	刘涛
北京市	吴晓阳



一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名



杭州市 高妍	北京市 李涛	乌鲁木齐市 于程
广州市 郭文欣	无锡市 吴悠	天津市 张鹤

二等奖 11名 NDS烧录卡

湖州市 郭斌	成都市 潘海涛	龙岩市 王洋
太原市 郭微	淮安市 沈炫	上海市 肖吉敏
衢州市 蒋勇	营口市 孙奇峰	桂林市 钟成勤
大连市 刘丹	东莞市 谭浩超	



三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

呼和浩特市 陈伟超	北京市 孔文龙	大连市 王亮
东莞市 关梓然	重庆市 彭语	沈阳市 谢奇峰

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：梁小清

性别：女　年龄：19
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《马里奥》、《生化危机》
地址：广州市白云区三元里大道棠下南街8巷8号
邮编：510403
想说的话：希望能让我中奖，永远支持《掌机王SP》，祝你们越办越好。

姓名：范建军　昵称：Fantasy

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《FFTA》、《王国之心 记忆之链》
地址：包头市北重三中高一（6）班
邮编：014030
电话：13664934172
QQ：294407794
想说的话：NDSL快来啊，我想死你了。

姓名：何思延

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《洛克人EXE》、《口袋妖怪》、《洛克人ZERO》、《火影》、《古惑狼赛车》
地址：广东省清远市笔架新村19幢701号
邮编：511510
电话：3921671
想说的话：让我中奖吧！祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：徐淦钊　昵称：破灭的梦

性别：男　年龄：19
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》以及众多A·RPG
地址：广州市白云区京溪沙太南路1023号B栋B门804房
邮编：510515
Email：xugancao@163.com
QQ：664382587
想说的话：希望大家没有烦恼地玩游戏，在游戏中消除烦恼。

姓名：王斌　昵称：迷失

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《忍者神龟》
地址：浙江省湖州二中高一（12）班
QQ：379702951
想说的话：Come on，come here，PSP、NDSL。

姓名：陈朴

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：广东省阳江市江城区潮排山仙迹路18号
邮编：529539
Email：408871164@qq.com
QQ：408871164
想说的话：希望中一台PSP，我就满足了。希望女生们加我QQ，男生也可以。

姓名：郭建超　昵称：汪汪

性别：男　年龄：14
拥有掌机：无
地址：兰州市城关区段家滩路478号605室
邮编：730020
电话：0931－3035396
QQ：714378454
想说的话：愿天下掌机迷们快乐无比。

姓名：王雷　昵称：天门十二骑

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《游戏王》、《机战W》
QQ：459503114
想说的话：能够与更多的游戏玩家共同享受游戏带给我们的乐趣，最好能得到PSP。

姓名：林佳慧　昵称：被约束の自由

性别：男
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《光明之魂2》、《黄金太阳》、《火焰之纹



章》、《口袋妖怪》
地址：浙江省温岭市云江高级中学高二（4）班
邮编：317500
QQ：403942697
想说的话：来几个真心的GBA玩家，交流一下自己的心得。

姓名：栾哲健　　昵称：逆光

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《最终幻想》
地址：河北石家庄第24中学高一三班
邮编：050000
Email：luanzhejian999@126.com
电话：0311－86613619
QQ：50025178
想说的话：自从看到PSP后，就真正发现自己手上的NDS机能太差了啊，希望上天掉一台PSP给我吧。

姓名：杜宇哲　　昵称：炼狱天使

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《实况》、《三国无双》、《GTA》、《极品飞车》
地址：江苏省江阴市澄江县文定四村37幢304室
邮编：214400
电话：15961687915
QQ：609390043
想说的话：本人目前还是菜鸟水平，希望各位大虾多多提点。

姓名：文绍旭　　昵称：鸽子

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《MHP》、《最终幻想》、《牧场物语》
地址：云南省昆明市嵩明县一中
邮编：651700
电话：13518759677
QQ：391290273
想说的话：劳逸结合是王道，所以学习重于游戏，但游戏不在第二。

姓名：郭洋　　昵称：掌机迷

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、GBM
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《机战》、《最终幻想》
地址：天津市静海县第一中学高一十七班
邮编：301600
电话：15922051007
想说的话：志同道合的人与我联系，好想中台NDS来完《口袋妖怪》。

姓名：何天涯　　昵称：小涯涯

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《黄金太阳》、《实况足球》
地址：江苏省常州市152幢丙单元401室
邮编：213000
QQ：273773808
想说的话：江苏常州有“游戏机俱乐部”吗？有的话请和我联系！

姓名：翟万航

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：RPG、ACT、SLG、AVG
地址：广东省惠州市惠城区仲恺中学高三（1）班
邮编：516229
QQ：385328711
想说的话：让PSP来得再快些吧。

姓名：陈研　　昵称：Jack Belmont

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBC、GBA、NDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《马车》、《舞空斗剧》
地址：广东省汕头市金平区金韩路四横二号101
邮编：515041
电话：13701673703
想说的话：希望喜欢《CV》、《PM》等游戏的朋友多和我交流，谢谢。

武汉聚会群简介

武汉掌机聚会群是一些热爱“天下聚会”的掌机的玩家聚集在一起的团体。共有三个分群组成。经3个月的发展，现在已有160人。下到初中生，上到30多岁的大龄青年。

主要负责人有：雨齐、掌机之王DS、Warrior、Draculea

活动历程：

一、5月3日，在武汉江滩举行了我们的第一次大聚会，到场人数达40多人（PSP17、NDS24）。PS：原本准备上“天下聚会”的……

二、在每周日，在武昌第三空间休闲吧内举行小型聚会，由于是自发的，所以人数一般在10几人左右（现在已经成了群里的习惯，在武汉其他群里也小有名气）。

Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“GBA SP外壳维修”、“《MHP2》血值显示插件”的问题以及一些游戏的疑难杂症。
OK，FAQ，Let's begin!



FAQ电台又与大家见面了，这里是DJ米格。首先我们要回答的是由河北自由的鱼提出的问题，他询问说为什么《掌机王SP》有关3.40 OE的教程这么晚才放出。有关这个问题，米格的回答是：“这是有原因地！”首先，3.40 OE的安装与之前版本并没有大的差别，使用上也基本相同，而官方3.50版固件很快就放了出来，所以想等3.50 OE放出后再做介绍；其次，3.40 OE在“PSP软件学院”栏目也做过了详细报道；再次，早期3.40 OE对应的中文补丁兼容性不好，一直在进行升级；最后，米格预测到了Dark Alex的3.50 OE可能夭折，所以在67辑中安排了3.40 OE详细教程，回答完毕。（软饼干：寒……其实是你太懒了吧。）

FAQ电台：《怪物猎人》剧本征集活动开始啦，你的剧本我们来实现！创意、内涵、剧情、恶搞，风格不限，只要内容够赞，不但有机会登上《口袋光环》，还有奖品等你拿！活动详情请参看“猎人集会所”，本活动最终解释权归《掌机王SP》所有。

广告过后继续来看下一位听众的问题。福建省林伟康询问说自己的GBA SP壳裂了，想换一个大约要多少钱。其实如果不重视美观程度的话，用502粘一粘，成本1元钱也够用到退役了。现在市面上GBA SP外壳多为组装，很少有原装外壳，组装外壳的价格大都在30元左右，如果你去店家那里维修，很可能还要再加上20至50元拆装费。如果你购买的是神游行货，那么可以联系神游维修部进行修理，不仅是原装外壳，而且价格也不会有太多水分，购买不满一年而且有发票者还可以享受保修服务，神游维修部门的具体联系方法可以登陆官网获得，网址是：http://www.ique.com。如果我们的听众有购买神游其他主机发生质量问题，都可以通过官网寻找神游网点来解决，行货的待遇是15天包换、1年保修，所以大家购买任氏掌机时要多多支持行货哦。

FAQ电台：新版PSP横空出世！想了解她的方方面面吗？想欣赏她全新的姿态吗？关注本辑《更小、更轻、更完美——PSP改良版横空出世》，为你带来新版PSP最详细的资讯！



来自天津的孙晓光询问《MHP2》怪物显示血值的插件能否在3.40 OE下使用。其实，所谓的显血插件并不是一个OE下的插件，而是一段功能强大的金手指代码，目前最主流的两款金手指插件CW和CM都有此代码，只要你正确安装了这两款插件，再到网上找来一个显血代码，在游戏中激活就可以了。另外补充一下，现在不仅有显血代码，还有显示任务怪兽位置的代码，有了这些强力金手指进行游戏时就更加得心应手啦。



广西欧朝毅来信询问，“1.请问可不可以介绍一下最近PSP自制系统的具体情况，还有就是目前哪个版本最好？2.我发现现在的破解游戏都是以压缩文件的形式提供下载的，请问这是怎么回事？这种文件下载下来能用吗？”1.目前Dark Alex的OE系列自制系统更新到3.40-OE，而且在功能和稳定程度各方面，这个版本也比较令人满意。2.那些是DUMP系统的过程中为了节省空间而采取的压缩步骤，请在下载解压为后缀名为.ISO或.CSO文件再使用。

FAQ电台：《变形金刚》电影版真是部爽快的电影，看到后半部分，那华丽的变身特效已经让众人跟不上节奏了，实在太华丽了！看来以后得买碟慢慢看了。还没看的朋友们赶快去看吧，看了你可能会后悔，但不看你绝对会后悔！小广告插播完毕，我们继续来看问题。



接着来看来自上海的王东明玩家的问题，“请问《塞尔达传说》开始那个岛屿右上的那个可以联机的小岛怎样才能过去啊？”关于这个问题，很抱歉在上辑攻略中没有解释清楚。其实当玩家在游戏中得到爆弹与弓箭之后，再回到メルカ岛去神殿路上有裂缝的墙壁处炸开墙壁，接着射击洞内和洞外的两个眼睛机关后，可以让山崖上升起一个石像。将石像的激光调



整到神殿与酒吧之间的连线平行的位置，再到如图位置光线的尽头使用爆弹即可炸出通向岛屿的道路。这个小岛上不但有一个“勇气之源”，还有可以进行联机交换的吟游诗人大叔，是一个相当重要的隐藏岛屿。

黑龙江陈健玩家来信询问几个《怪物猎人P2》的问题，“最近和朋友们联机战《MHP2》，贼爽！不过对工会卡片中友好度的提升有一定的疑问，请问确切的提升条件是什么？”工会卡片中友好度的提升需要满足3个条件后才能提升，分别是1.已将对方登陆到好友列表中。2.成功完成除“采集”类型外的任务。3.玩家当前使用的PSP为创建该角色时所使用的那个PSP。

FAQ电台：E3展会火热上演的同时，我们国内的游戏展会ChinaJoy也在上海热火朝天地进行着，先不管到底展出了哪些游戏，光是那些ShowGirl照片已经让人眼花缭乱了，感觉还是蛮不错的，不知道各位读者有没有亲自去看一下呢？嘿嘿！

贵州笔芯玩家（－ －b）来信提出了一个比较冷门的游戏问题，“本人玩PSP版《恐怖惊魂夜2》到达《洞窟探检篇》，听说这里的解谜非常复杂。本人是剧情饭，不想在解谜上花太多时间，请问能否给出谜题部分的攻略呢？”所幸小编中藏龙卧虎，这位玩家的问题就由胧月来帮你回答吧，解谜部分如下表所示。

谜题名称	解法
しん太郎どん	选择D项，即触动它的头部。
女郎蜘蛛	将象征蜘蛛八条腿的道路全部切断。
山姥どん	选项任意。如果想和真理同行就选择两人一起坐上石台。
风见鸡	按下风见鸡面对方向的反方向按钮。
迷宫	注意现在所在地点和玩家听到声音次数的总和要是10，如当前地点为1，那么就要听到9次声音后再前进。
亲子どん	打碎绳子上的鸡蛋即可。
子狸どん	将四个标志排序为“鼬、柴、狸、兔”，依次触动机关“一、二、三、二、一”即可。
小僧どん	向没有声音的方向走，具体为“左、前、右、前、左、右、前”。
はるまげどん	要让数字和汉字组合成“1999 7月”，按“右、右、右、左、右、左、右、左、右、右、右”的顺序触动机关即可。

接着来看北京玩家张欢的问题，小弟最近入手了一台NDS，由于个人较喜爱S·RPG，所以在好友的推荐下玩了《光辉圣约》。但是现在遇到了一个难题，游戏中那个超萌的塞西尔MM怎么才能“追”到手啊？由于本人日语实在很烂，已经被她发了数次好人卡了，求小编们速救我啊！”哈哈，又是询问怎么追MM的问题，看在你被发了N次好人卡的情况下，米饼决定出手相助。由于塞西尔共有两个形态，所以想要和她达成最高好感度就比其他人麻烦一些，现在就为这位读者大人放出所有对话的正确答案吧，祝愿这位读者早日“追”到心上人。

塞西尔觉醒后	塞西尔觉醒前
1.セシルはセシルだろ!	1.へっちゃらさ!
2.オレたちを信じろ!	2.オレも祈ろうかな
3.もちろんさ!	3.セシルの援护があってこそ
4.実はみとれてたんだ……	4.お祈りの仕方を教えてよ。
5.そんなことないよ!	5.セシルは最初から强いだろ!
6.心配事があるなら言えよ。	6.オレのこと?
7.外した方がかわいいよ。	7.尊敬してるだけ?
8.思い出は変わらないさ。	8.好きな花は
9.オレだよね!	9.何か气になるのか?
10.运命は自分で切り开くんだ!	10.女の子は守ってやるよ



小编寄语



雷伊

■E3结束，给我留下最深刻印象的无非是以下3个：新版PSP公布（虽然外形变化不大）、MGS4（至少目前还是“独占”，而且“独占”这个词在发布会上提了不止一次，小岛秀夫是真汉子）、杀戮地带2（不用怀疑了，引用一句话“Yes, It's real”）。

■11号0点去看《变形金刚》首映，12号0点～4点守在电脑前看E3任天堂和Sony的发布会直播，连续两天的熬夜已经快把我累垮了，希望能够凭截稿后的短暂休息把体力补充回来。

■好久没有唱KTV了，听一个上海的朋友说，上海有一个叫做“游歌”的KTV似乎不错，里面有很多日语歌，下次有机会去上海的话，一定要去那里坐坐。



软饼干

◆当看到新型PSP的造型时有点意外，但仔细想想又不值得意外，满心希望其新造型能够惊世骇俗，但却事与愿违。把机器背面铲平了，感觉握着不会太舒服。看来新机型的魅力还不够我背叛原来的爱机，换机的想法一扫而空。

◆还没看重量级大片《变形金刚》的朋友可得抓紧机会了，小时候玩过此类玩具的朋友那是绝对是不能错过的。

◆短短一个礼拜吃了两顿生日饭了，一次是LIKY的，一次是宇轩的。碰巧他们两人也分别是《掌机王SP》众编中最年长的和最年轻的，呵呵。



马修

◆做个诡异的梦，场景颇像《把牢底坐穿》，阴暗潮湿的囚牢里大门紧锁，但狗洞敞开，最终我钻狗洞选择了自由——当然，这只是梦。

◆你越想忘记一个人，其实你越会记住他——这句话在掌门人里送给读者朋友，在这里也送给自己。

◆被一个叫命运的东西抽了一巴掌，但我还是要感谢那东西，谢谢它没杀了我。

◆近期谋杀我大量业余时间的游戏有两款：《机战OGS》和《中华雀士 天和牌娘 Remix》。

◆明天会更好——但愿吧。



米格

★原来以为恐怖片都是僵尸、怪物横行或是一个变态喜欢把人碎尸万段，最近看了一部《1408幻影凶间》，才发现恐怖片也可以这么有内涵的。（PS：本人一直以来都是恐怖片小白。）

●鉴于看《1408幻影凶间》所获得的心灵上的愉悦，决定开始收藏恐怖片DVD，截稿后狠狠过上一把瘾。

◆看着天下聚会规模越来越大，虽然辛苦了点，但真让人觉得激动，要是自己也能去参加一场就更完美啦！

■暑假NDSL购机攻略登陆“米饼教室”，时间晚了点，还请大家见谅……



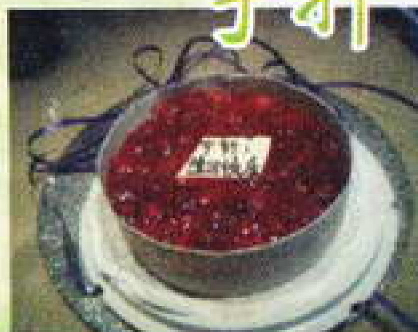
宇轩

1.虽然以前写了那么多在家看碟的事，但一些有着大魄力场景的电影还是必须到电影院里才能感受到。比如《变形金刚》，票已经订罢，下班后就去欣赏。

2.熬夜等E3任天堂发布会，验证了了一句话：“希望越大，失望越大。”

3.发誓不玩格斗游戏的我竟然玩起了传说中对操作要求最高的《VR战士》，环境影响力真大。

4.放出生日蛋糕图，果酱奶酪据说是最贵的一种，寝室的哥们儿真仗义。





★在写小编寄语前偷看了LIKY和宇轩的，既然他们都写E3，那我就不多废话了。

★向老读者汇报一下海文同学的近况。他在日语、绘画和金融三个方向上都有所精进，目前参加完培训后在等某金融公司的录用电话。让我比较OTL的是，他说出这样一句话："培训下来的感受不是怎么用这个去圈钱，而是要是我做一个金融题材的游戏该怎么把这些要素做进去……Orz"

★比较期待《蝉鸣 解》的后续和《奈落の花》的完整版。叫人不解的是，原本拉我下水的雷伊这次却对该动画完全不予关注。再经过进一步打听，据称是"为了防止内心变阴暗"。这话从他口里说出来，实在是让我——啊哈哈哈，啊哈哈哈哈……（请自行对照礼奈或诗音的招牌笑声。）



★经过三个月的试用，羽纹正式被批准转正，心情比较激动，遂计划有空时请全体小编去饭馆大吃一顿，以感谢这段时间以来大家对本人在工作上给予的帮助。

★《变形金刚》电影热潮袭来，大家都利用晚上的空闲时间去电影院过足了瘾。不过不知道为什么，小时候特别喜欢《变形金刚》的本人却对此完全没有了兴趣，于是便成为了惟一没有参加这次集体活动的人……

★亚洲杯正在如火如荼地进行着，在这里先恭喜中国男足首战取得开门红。接下来对伊朗的比赛才是重中之重，希望中国的小伙子们能打出风格和气势，争取报1997年大连金州之仇。



◆7月12号一大早兴冲冲地赶到公司，准备接受传闻中任天堂新掌机和改良版PSP两大"爆弹"的震撼，结果，任天堂新掌机毫无踪影，而改良版PSP——"这是改良版吗？怎么跟原来一个样？"我第一眼看到图片不禁脱口而出。再仔细看看，凭着玩《大家来找碴》的功底总算看出了几处不同……我说，这改进也太小吧。不过想想，也许是老版PSP的造型已经太过完美了吧。但是这次官方只字不提屏幕，难道屏幕还是跟以往一样的规格？那样可就真不厚道了，我们还要在新版PSP上继续忍受那可怕的残影吗？

◆某天晚上无意中发现一个装修高档、效果一流的影院，无意中发现正在放映自己一直想看的《加勒比海盗3》，无意中发现如果现在进去刚好开始，无意中发现当天票价正在打5折，于是和GF毫不犹豫买票入场，实在太爽了。



★"大片一定要去电影院看！"这绝对是真理。且不说在电影院看《加勒比海盗3 世界尽头》能拥有的超宽频视觉震撼享受，神片《变形金刚》也是只有与众人在电影院一同观赏才更能体会那激动人心的剧情！

★7月份到了，新一轮的动画大战又开始，目前看好的是《蝉鸣》第二季，当然《虫之歌》和《因酒而狂！》也让人期待万分。至于四月新番中的长篇连载继续追看《精灵守护者》和《黑色契约者》。

★堆积的烦恼一口气全发泄了出来，虽然并没有都得到解决，但是好像阴雨过后的天空一般，心情大概又能晴朗一段时间了。



◆其实

其实，你一直都不知道：我保持着笑脸，只是希望对方的心情能够放松、开心，并不是我天生就很开朗；我不计较，只是希望大家都能活得洒脱一点、不要那么累，并非我很大方；我不喜欢耍心眼，只是因为曾被耍得太狠，不愿别人也遇到相同的事情，并非我没心机；我一言不发、板着个脸，其实，只是因为我饿了……其实，你一直都不知道，我是个好人。



“天下聚会”暑期聚会大热潮已经有8场聚会顺利举办。这其中包括上海、郑州、东莞、天津、武汉等7座城市，将我们聚会的热情传到了全国各地。而本辑的栏目我们除了为大家带来了记者零点鹿一八发回的西安聚会报道外，还将给大家奉上上海SPU聚会大头帖，各位看官准备好，一起来分享聚会的快乐吧！

栏目主持 米格

7月7日，聚会再临！

——“天下聚会”西安游戏俱乐部专场

文 零点鹿一八



本次聚会比赛奖品由黑角独家赞助
聚会礼品由levelup.cn、《游戏机实用技术》和《掌机王SP》赞助

伴随着LU“天下聚会”暑期聚会狂潮的开始，我们西安游戏俱乐部精心筹划了此次聚会，吹响了暑期玩家狂欢的第一声号角！天公也不想在此时浇熄刚刚从复习与考试的炼狱中解放出来玩家的狂热之情，西安一连数日的阴雨天气在我们聚会当天也云开雨歇。本次聚会仅现场登记在册的玩家就达81人之多，场地宽阔的西安南门避风塘此时也显得狭小拥挤起来。就在这一片欢闹的氛围下古城西安暑期聚会第一班次火热起航！

此次聚会我们安排了囊括NDS、PSP、Wii、PS2平台的各种比赛，其中以《MHP2》训练所“最速屠龙”大赛和《Wii Sports》体能挑战赛最具特色。聚会一开始，几乎所有玩家的目光都被Wii和PS3两台次世代主机所吸引，先将试玩区围了个水泄不通。尤其是高考刚过的毕业生们，在经历了人生中第一场战斗后，终于能够在聚会上轻松享受游戏的乐趣，一个个争抢着试玩《Wii Sports》拳击项目，十几个人将遥控器和双截棍抢来抢去，接着发出一套无双乱舞，可怜的Wii成了发泄的对象……再看PS3那边，只有三四个玩家坐在液晶电视前，静享《GT赛车HD》所带来的真实感受，两边鲜明的对比实在有趣。

一番喧闹之后，根据流程安排各项比赛正式开始。令人意外的是，这次聚会比赛中最为火爆的是两款赛车游戏——NDS的《马力奥赛车DS》和PSP的《山脊赛车》，报名人数远远超过我们的预计。由于报名人数过多而时间有限，最后不得不根据报名先后顺序确定参赛选手。《山脊赛车》的比赛中，一位小正太以超高的技术和反应速度从众赛手中冒了出来，在C组决赛中大胜三位资深玩家，让人不得不感叹“长江后浪推前浪，前浪死在赛道上”。小正太一路杀到了总决赛，不过到底还是年龄太小，在紧张的气氛中连连失误，最终输给了种子选手岚MAX同学。比起《山脊赛车》的紧张刺激，《马车》那边的赛场气氛则要热烈许多。“把他堵住！”“快撞他啊”“就算我跑不了第一，也不能让你跑第一！吃我的超级大龟壳！”比赛



时叫喊声此起彼伏，欢快的场面甚至把在一旁玩《DJ Max 携带版 2》的几个MM也吸引了过去，一时好不热闹，结果决赛结束时，大家都还沉浸在刚才的欢闹中，甚至出现了奖品无人认领的局面，我也就顺手牵羊顶别人的名字拿了两件……（米格画外音：记者零点鹿一八因为涉嫌贪污，稿费扣掉。）

在比赛的尾声，我们请西安游戏俱乐部《DJ Max》达人玩家FREEDOM进行现场表演。作为网游《DJ》官方解封中国ID之后，首个将五星红旗挂在世界DJ排行榜第一位的西安玩家，他在PSP上弹奏时眼花缭乱的指法让在场MM尖叫不已。而进行完PSP版的演示后，PC版的表演更让人吃惊，在满屏密不透风都是音符飞砖的情况下ALL COMBO的惊人技艺着实折服了在场玩家……最后经过大家一致鉴定，FREEDOM被冠上了“大变态”的称号，虽然听起来不雅，不过我想这是被震撼了的玩家们真心给予一位达人的最高荣誉了吧。

“天下聚会”暑期聚会狂潮第一波西安站圆满结束。在组织者的用心筹备以及广大西安玩家的大力支持下，这首次聚会无论是在规模、聚会内容丰富程度、到场MM数量（米格画外音：为什么还有这一项）上都可谓相当成功。而经过“五·一”，“六·一”、7月暑期这三场大型聚会洗礼之后，西安玩家俱乐部已经积累了大量的组织经验，相信暑期接下来的主题聚会也一定会更加系统化、专业化！相信在大家的努力之下，西安的玩家、全国的玩家都能通过“天下聚会”这一平台，一同享受到轻松愉快、众人同乐的游戏环境，在辽阔的土地上画出属于玩家的一片天！



“天下聚会”大头贴

一贴你，贴我，留下精彩瞬间！

上海SPU 7月7日聚会大头贴专场！

宇轩：MM们好可爱！都怪米大哥不帮我申请出差参加聚会！
米格：你小子去了MM岂不都要被吓跑了……
软饼子：（模仿MM状）狼来啦！狼来啦！

宇轩：比赛冠军正在日趋低龄化啊！看来我们这些老玩家都要退役啦。
米格：谁都能说自己老，就你没资格说这句。你不刚过了1x的生日吗？
软饼子：我差点听成18x……





宇轩：虽然画面比较模糊，但这位MM还是非常动人地！鉴定完毕！
米格：你小子怎么就知道看MM啊，右边那位小正太不也挺帅的嘛！
软饼子：我正常，我不评价……





软饼干：宇轩，中间这个张得还蛮像你的嘛！
米格：嗯，尤其是这张笑脸，简直就是我们宇轩的翻版嘛。
宇轩：别人都说我长得像自己小编形象，公道自在人心啊！



宇轩：音乐游戏果然还是MM们更强！
米格：没看到旁边的GG吗？应该是男女一样强！
软饼干：果然是眼里只有MM的邪恶宇轩……









米格：最后季上几张合影以及“天下聚会”海报照片，感谢上海SPU为我们带来的精彩内容。
软饼干：宇轩，这么多人，你就慢慢在里面找MM吧！
宇轩：……

更多精彩照片请见：http://bbs.levelup.cn/showtopic-466627.aspx

“7月暑期聚会大热潮”近期活动预告帖

昆明

聚会名称： 26℃！全国最冰爽暑期聚会 春城昆明07年暑假玩友会

聚会口号： 26℃！开开心心就好！吹吹散牛，交点游戏好朋友！

聚会时间： 7月22日（星期天），下午1点到7点

聚会地点： 西昌路避风塘茶楼，大观商业城农业银行的后门左走150米建设银行旁

联系电话：游戏妖怪 13987149769；D之意志 6441746

聚会规模： 100+

花费： 每人18元的避风塘茶楼的费用，聚会结束后自愿聚餐，AA制大概每人25块

报名帖地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-455946.aspx

鹿城

聚会名称： 天下聚会之鹿城掌机玩友会

聚会时间： 7月22日早上9:30到10:30到拇指堂店里集合

报名地点： 内蒙古包头市昆区松梅街H220-221拇指堂电玩店内

聚会规模： 30+

联系电话： 0472-2159339

网络联系： QQ 563907228；QQ群 2142520

报名帖地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-456119.aspx

成都

聚会时间： 21号早上10点至下午18点。

聚会地点： 九眼桥头好望角广场1218号倾城酒吧

聚会花费： 确定为15元/人（午饭自理，酒吧提供冰水无限……如资金还有剩余将作为下次聚会筹办费用）

网络联系： QQ群 14789631

报名帖地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-464934.aspx

贵阳

聚会地点： 师大移动动感地带大厅内（不知道的玩家请当天到师大后打电话联系7圈）

聚会规模： 60+

聚会时间： 2007年7月21日，10:30至18:00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐

聚会花费： 移动动感消费每人15元，聚餐费用为20元左右（自愿）！

网络联系： QQ 7圈 233538432

联系电话： 7圈 0851-8993675；哒哒 13984306661；咖啡 13765144940；TINA 13608533690

报名帖地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-466431.aspx

北京

聚会名称： 北京TV GAME玩家暑期玩乐会

聚会地点： 广安门避风塘

聚会规模： 200+

聚会时间： 7月28日至29日

网络联系： 方糖 QQ 645513896；MSN gouki7811@hotmail.com

深圳

聚会名称： 深圳掌机聚会

集合地点： 地王楼下，然后合影，集体去聚会地点。

聚会地点： 登品素食府（详细地址:深圳市罗湖区宝安南路骏庭名园3楼）

聚会规模： 50+

聚会时间： 7月22日

网络联系： QQ 410880169；MSN dkszjh@yahoo.com.cn

报名帖地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-457830.aspx

掌机王自由谈

栏目主持 马修

不久前有读者问，自由谈到底要的是什么内容——这个话题已经算老生常谈了，大体上说，与游戏相关的评论、经历都可以投稿到这里。而且形式及题材上都更加强调自由而不拘泥于形式，并鼓励创新。譬如本辑的两篇自由谈中，第一篇是对跨平台的ACT《忍者神龟》的PSP版、NDS版及电影进行综合评论；另一篇则是玩家详细叙述了自己和游戏店老板的一次博弈。最后的玩家点评，面向普通读者，评论的形式同样自由而无条条框框限制，继续各位继续踊跃投稿。

龟虽寿

——《TMNT》乱弹

文 江自蚝

我决定玩《忍者神龟》了

头一阵忙着收拾烂摊子，耽误了不少片子和游戏，如今烂摊子收拾完，我想我也该暂时性地呼吸一下完全属于我自己的自由空气了。作为游戏玩家，我个人觉得最爽的就是打游戏打到自然睡，因此家中电视旁虽然祭着Wii和PS3，但我还是很喜欢醒来后翻在床上打掌机的感觉——人生在世几十年，如此爽快没几天。但我不知道哪根筋错位，忽然很想玩一些二线作品，挑来挑去，最终我决定玩《忍者神龟》，而且不仅决定要玩，还要把PSP和NDS版都玩了。

说起来《忍者神龟》也是我小时候很喜欢的动画之一了，那时没有什么美式日式动画的概念，每天7点半抓把花生米坐在电视前边嚼边看。什么《蓝精灵》、《希瑞公主》、《巴巴爸爸》都是那时看的。后来玩上了游戏，不过游戏里没有多少是那些熟悉的动画改编的，但《忍者神龟》例外。



▲最初始的4只忍者神龟的机灵顽皮形象。

那时和朋友玩的是《激龟忍者传3》，Konami很厚道地将游戏做出了FC动作游戏中极少见的伪3D版面，我和朋友们也打得热血沸腾，不过我们都不去总结规律，因此每次打都是调出30条命，硬生生拿命顶翻BOSS。后来在GB上玩个纯横版

2D的，没留下多少印象。倒是后来的GBA版《忍者神龟》玩得挺过瘾，不过那四只小乌龟的形象都变得非常狰狞了。

这次，我结合以前打NDS版和PSP版《乐高星球大战2》的经验教训，决定先玩NDS版，虽然不用指望育碧这种厂商能把这个电影应景之作做得多好，但我还是觉得NDS版应该先试一试，而且决定，玩过游戏再去看片子。

NDS神龟双屏之旅

进入游戏，照例是对话——我对剧情先天麻木，连玩中文版RPG都把剧情直接按掉，不用说这种动作游戏了。剧情没去关心，但我发现，忍者神龟们瘦了，不过不是女性们提倡的那种修长的瘦，而是如同热带灾民一般，脑袋大，身子细，就像小萝卜头。看起来很丑，但和以前的四个肌肉大龟那种蠢壮笨重的丑不同，该丑为营养不良的丑，瘦出来的丑，而且神龟们看起来也没给人感觉灵巧到哪去。本人总结并联想一下忍者神龟们的身材，得出一个结论：男同胞们如果想练健美，练到奎托斯那样即可，不用练得像大青蛙；MM们如果想瘦身，也不要过度，否则瘦出个蝌蚪身形那怎是难看二字可以概括？



▲数年不见后，4个家伙变成了狰狞的肌肉龟。

当然，人物形象是外在的，关键还在于游戏中的感觉。进入游戏，是3D的——其实我对NDS上的3D游戏都有些怕了，虽说少有一些精品，但多数3D游戏的马赛克实在是让人看了不舒服。进入游戏发现左右有些木桶箱子，我想去打破看看有没有些什么道具，结果发现是打不坏的背景！往前走两步，发现了如灰暗地灯般的起跳图标，我按照提示按X，果然，乌龟敏捷地跳到了落脚点，想想这系统倒也人性化，不仅告诉你该在哪起跳，还给你指明你的乌龟会在哪落脚。但很快我就发现了一个不爽的地方，有些地方看起来很是宽阔，两边也零星地分布着箱桶，虽然我知道这箱子这桶是背景打不坏，但我想让乌龟去两边逛逛，看看有没有隐藏的起跳点，但按了左右却发现宽阔的两边竟然不容我们的乌龟小侠踏入半步，犹如两堵无形的墙夹着神龟，除了走到目光可及的起跳点，别无选择。

忽然，前面出现一个斜右方向的落脚点，我习惯性地按着X+右，便见神龟面向前方深渊义无反顾地跳将下去，我失败了一次。可能是X按早了，我再次来到跳处，确定自己同时按下右键和X后，却看到神龟还是大义凛然地继续向前跃下深渊……我差点把游戏就此停掉，但想想一场架都没和人打有点说不过去，也就继续玩了，而且留点耐心看提示——再次到达这个起跳点，我才发现，原来向右斜跳是要按右边的A键的。育碧果然是个有创意的公司，连斜方向跳都做得如此与众不同，为了验证自己的判断，我又按了下右边四键中最靠左面的Y键，果然神龟神勇无敌地向左跃进了万丈深渊……

一开始那些个要连续蓄力跳跃的地方更卡住了我很久，厂商大概是想做出一种滑板滑雪游戏的行云流水般高速滑行+连续跳跃的爽快感觉吧，因此该部分下滑速度极快，但见马赛克从屏幕两边呼啸而过，起跳点的光晕也随着这高速移动由远及近如鬼火般跳跃不止，进而又分解成无数的雪花扑面而至，当本人觉得乌龟已滑行至合适的起跳地点并松开蓄力按键时，那可怜的小乌龟还未及起跳便已跌落坑中。而后好不容易跳过一个滑行部分，竟然还有第二个、第三个……

终于进入战斗了，是冷兵器作战。此时按键发生了改变，我操纵神龟向敌人杀将过去，一顿连击，中招的敌人连连后退，最后倒地死亡，无甚悬念。但后面的战斗就有些难度了，首先是被三个敌人围攻，而我方角色的招式的攻击范围又很小，容易被人偷袭。被人偷袭也就罢了，更糟糕的是，这乌龟打着打着经常就把敌人打到靠边站了，而乌龟们依旧硬着头皮向着前方继续打空气，然后被打得靠边站的杂兵不乐意了——这不是明显的目中无人吗？于是就教训了乌龟一刀。再到后来，游戏出现了倒地追击的设定，这不由得让我联想到了头一阵被我玩得热火朝天的《战神2》。

经历过无数次马赛克如数九寒冬连天飞雪般扑面而来的高速连续跳跃场景，又经历了大大小小的一不小心就打空气的战斗，终于开始了第一场BOSS战。平心而论，战斗时大雨倾盆的效果还是很好的——这个不是反话，是真正的好，将BOSS战的气氛烘托得非常到位。BOSS很凶悍很敏捷，但是行动有规律，因此本人打得也不算累。不过战斗结尾时有少许失望，本以为会发动QTE——哪怕只是像打杂兵那样扑上去刺一刀也行，可这堂堂大BOSS的最后，竟然连挣扎都没挣扎，就倒下了。

PSP神龟宽屏之旅

接下来我开始玩PSP版——因为NDS版让我并不满意，《乐高星球大战2》等不少NDS、PSP同时推出的游戏告诉我，一些欧美厂商往往把同一作品的不同平台版本做得完全不一样，NDS版往往是粗制滥造的骗钱之作，反正上当的玩家中不少会去怪机能，怪任天堂主机是"第三方的坟墓"，而惟独忽略了厂商的制作态度。但PSP版万万马虎不得，毕竟PSP的机能在那摆着。我不是什么中立饭、客观饭，我只管玩游戏，因此我觉得既然NDS版做得粗制滥造，那就改玩PSP上的吧。



▲这个，减肥也要有个度呀……

然而令我失望的是，乌龟们虽然比NDS上的大了很多，但依旧是萝卜头身材。屏幕使得场景比NDS版的宽了，但神龟很多时候仍被看不见的两堵墙夹在中间左右动弹不得。战斗时更是同NDS版如出一辙，打着打着便将敌人打到靠边站然后打向空气去了……

这次我没有等到打BOSS，当发动一次QTE倒地追加攻击、发现确实没有什么花样后，便彻底停止了这次《忍者神龟》的游戏之旅。我承认我浮躁，但再像样点的二线游戏我也最起码坚持到打通；即使做得烂如《真·三国无双DS》，我也曾把每个人的每个难度都通了一遍力图收集些金卡，可是这两个掌机版本的《忍者神龟》，实在是让我难以有继续玩下去的冲动。

未完的电影神龟之旅

当放下游戏后，我就把2007电影版《忍者神龟》放进了DVD机——之前的肌肉龟动画我没有看，因此停留在我的印象中的忍者神龟们还是那四个模样可爱、充满着智慧和勇气、并时不时逗人发笑的"绿色美男子"。然而这部电影，神龟们的新形象前面我已经评价过，就不继续踩了，难以接受的是神龟们已经完全没有了当年的诙谐幽默，倒是无处不在地玩着深沉摆着酷，他们若真有冷若冰霜的黄金战士们的美丽倒也罢了，偏偏是一个个小萝卜头在摆酷，既不好看也不好笑。而且我看了半个多小时，竟然有一多半时间看的是死板的对白，不是随着镜头推进、事件发展的旁白，也不是随着情节发展引出的人物的自然叙述，就是讲话，两个角色你一言我一语地唠嗑，而且并非《梦想照进现实》那样唠得妙语连珠。至于音乐——从打游戏到看片，我基本没有感觉到音乐的存在。

电影给我的感觉很拖沓，白水式的对白戏太多，"成长的烦恼"式的神龟动画实在是有些让我找不着北，最终，片子我也看了不到1/3就放弃了。最终评价：游戏是渣游戏，片子是烂片。

有人可能会说，你的游戏没打完，电影也没看完，你有资格说这游戏和片子烂？道理很简单，游戏吸引不了人，让人连玩下去的冲动都没有，这能叫好游戏吗？电影也一样，我看了差不多半个小时，就像看了半小时的20年前那种枯燥的电视英语讲座一样，比起如今一些真正的轻松学习英语栏目都差了太多。可能它的后面会非常精彩，但，我已经忍受不了这半个小时的对白了。

游戏也好，电影也好，都不是我们生活的必需，大多数人都是用来消遣闲暇时间，既然是打发时间的东西，那么我们为什么要忠忠实实地忍受着它的拙劣坚持把它打通看完呢？

结　尾

公元207年，曹操北征乌桓时做诗《龟虽寿》以明千里之志，其开篇第一句便是"神龟虽寿，犹有竟时"，意指再长寿的神龟，也有生命终结的那一天。作为上个世纪末的经典动画《忍者神龟》，比起同时期的其他大多数动画比起来也确实算是长寿了，并且依旧不服老地奔波在各平台的游戏机上。实际上，从解谜与战斗部分分开、打倒敌人后的QTE追加攻击上看，该作还是吸收了不少当前游戏的流行成分的，与号称PS2最后大作的《战神2》颇有几点相似之处，但仅仅是几点相似而已，单调的谜题，单调的终结追加，使得该作不具备哪怕一点点的大作风范。从自然规律来看，生命的终结与生命的诞生是互为依存的，而如《忍者神龟》这样一个往日的经典，本可以作为一个美好的回忆留在笔者这代人的记忆中，可它却偏偏被一次次拉出来与新秀们争风，却弄得风格上不伦不类——再被育碧这等公司糟蹋一番，便以此等是非面目出现在世人面前了。

其实笔者并不是说育碧是个垃圾制造厂，《分裂细胞》、《疯兔危机》等都是该厂商的实力见证。但这个厂商在掌机上推出的游戏实在没几款拿得出手的，连本来可以做得同样很猥琐很有趣的NDS版《疯兔危机》都做得中规中矩，除了骗钱，实在难以用其他理由来解释该公司的行为了，据说不久前育碧曾就在Wii上推出诸多垃圾游戏而道歉，并保证以后一定注意质量——那我们的掌机呢？

买机卖机攻略战

——我的购机故事

文 超人



我的NDS已经很旧了，旧得……也许是我向往NDSL已久吧，总之，NDS是越看越土气，最终，我决定把NDS卖掉，再买个新的NDSL。听说我要卖NDS，朋友也说一起去，并委托我顺便帮他把他的旧GBA也卖掉。那就一同去吧。可刚一出门就下起雨来了，要说这下雨的效率还真是高，我一出门就下雨，以至于很多时候我都觉得这雨简直就是给我下的——这当然是我个人自做多情了。我如果被上天眷顾到下雨，还用自己跑出门去卖自己的游戏机？

我们打的来到小店，店老板是我考试之后刚刚认识的，是个不错的人，而且给人感觉他很好说话。记得上次我从同学那里80元收购了个GBA，拿他店里卖，砍价之后卖到270，于是我转而又买了个GBA SP。

老板正在做生意。我先从包里先掏出朋友的GBA问他："你看看这机子，能卖多少。"他说："你自己先开个价，你觉得能卖多少？"老板够滑头哦，以我的经验，得让他先出价我才有砍的余地，便说："你先出吧。"可老板又说让我先出，看来我只能开高点了："200吧，这机子的L键不灵。"

老板笑了笑，我看得出，他知道这机子能出更高的价——GBA的事就这么了结了，接下来还有我的NDS。

我又从包里掏出我的银色NDS"这个你看能卖多少？"老板又是老话："你先开个价让我参考参考。"我懒得浪费时间了，就随便说了个价："1000。"

老板大笑："没有的，没有1000的。"既然他否认了，那我也就好套话了，我反问他："那你说多少钱？"他接过机子，打开电源仔细看看全机，最后说："600。"

我傻眼了："怎么也得有个750吧。""那怎么行？"老板表情夸张地说，"我刚刚收了一台NDS，比你的新，也才750啊。"他边说边从一个黑塑料袋里掏出了一台黑色的NDS给我看，并摆出了一副小人得志的样子："看，比你的新吧？"

我看了个仔细，并没看出来比我的好，还给了他："只不过这是黑的机子，有划痕也看不出来吧。你说呢？"老板没出声，似乎默认了——我隐隐觉得卖这机子的人肯定和这老板很熟，而我就与之相比就差太多了。看来我该让老板重新开个价了，我假装没记住老板给我的机子出的价钱，问他："你刚刚说我这机子多少钱？""600啊。"老板蛮清醒的，呵呵。

我回身掏了掏包，除去零头，只有400。我问老板NDSL卖多少钱，他说1150。我这400元肯定是不够了，再加上贴膜什么的，可能要1200多。而我的计划，是让他把NDSL的价钱降的同时，还要把我的NDS的价位提高。"你再出高点价钱吧，我把这个NDS卖了，再在你这里买个NDSL，你看怎么样？"

老板很老道，虽然一脸的无奈，但语气很是斩钉截铁："不行，只能600了，要不我没得赚啊，你也总得让我赚点吧。"面对老板的态度如此坚定，我只好继续迂回："那我也你把NDSL的价格搞底点，1100怎么样？"

老板："不行，已经很低了。"

我："那你把我机子的价格再抬高点吧。"

老板："真的没得赚了啊。"

几番僵持后，我不得不使出我最后、实际也是已经被大众用滥的必杀技："我也是第二次来了，因为你这里东西好，我才来的。以后生意做熟了， 我都来你这里买，反正钱也是你赚，对吧……"果然，他无语，我趁机步步逼进："650元能不能卖啊？能卖的话我就干脆把NDS卖了，以后有需要什么东西也都来你这里买。""好吧，好吧。"话说到这个份上，老板也只能无奈地笑笑。可对于我来说，战斗还并未结束："我身边只有400，你还是再把NDSL的价格降低点吧。"

这回没等老板开口，我朋友发话了，他说他给我垫100，这让我很感激他。虽然我总觉得我的机子怎么都能卖个八九百的，但此时心里已经认了—以我的能力，再这么僵持下去只是浪费时间。

我让老板拿NDSL来让我挑。老板问我喜欢什么颜色，我说都喜欢，老板便打电话让伙计送两台白色和两台黑色的NDSL来。机器拿来了，我先看了看黑的，他说这机器没拆开封，我是第一个挑的顾客。我看看包装，似乎是这样，但也不一定，你说人家就不知道重新贴起来？这种贴纸哪儿都有卖的。黑色的NDSL很不错。老板见我很满意，就打保票说："那就黑的吧，机子肯定没问题。""再开个白色的。""这机子好，就这个吧，都一样的——你喜欢什么颜色啊？"我连侃带笑："还是挑一下吧，挑一下心里总能平衡一点。"老板只好生硬而别扭地笑了一下后，又打开了一个白色的NDSL包装。这下，我决定买白色NDSL了。

我问老板有没有周边配件，老板说有。我就让说老板我个正版贴膜，再加个主机套子并配一个220-110V变压器。

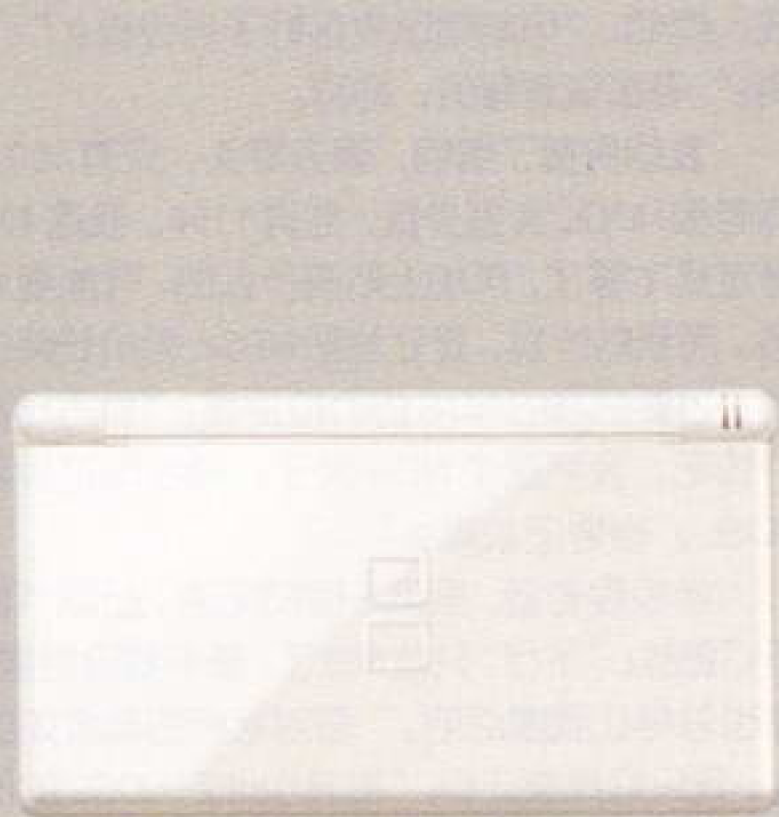
老板说他的贴膜都是原装的。我回他："那给我拿个组装的吧，反正现在这儿的店里都不怎么卖正版贴膜了。"此话一出老板顿时无语，看样子是被我一言道破了真相。我觉得在我们这里，无论你说要原装贴膜的还是要组装贴膜，JS们都会给你组装的。不同之处在于你说要原装的，他就把组装贴膜的价格提高点；你若直接说要组装的，他就按原价给你。

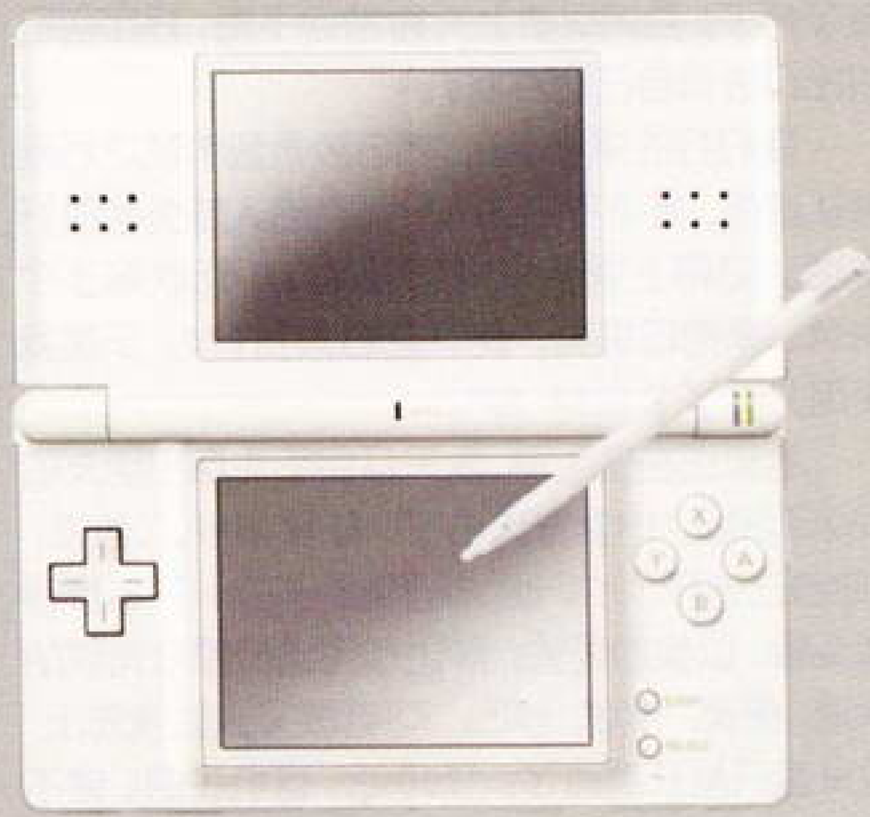
老板还没拿出东西，就开始算价格了，这一算，不得了，我还缺50，我总感觉老板是想把我朋友剩下的100也弄走——这当然不行，朋友的钱我得捍卫一下！

我告诉老板："主机套子我就不要了，你送我个组装贴膜和变压器吧。"老板的表情则再次夸张："那我不是亏了？"我暗笑着说："怎么会亏呢，这组装贴膜又没多少成本，变压器进价顶多五六元……"我拍拍老板的肩，套了近乎，又说："送给我吧，以后生意反正都是给你做的。"

老板很为难，最后笑笑答应了。我当时看了看他给的贴膜——当然是组装的。我故意大声说："真是组装的！"老板激动了："是你说要组装的啊。"看他激动的样子，我一直忍着笑，其实我只是想逗逗他。

最终，我付了400，朋友帮我垫了100。回去时，朋友说他真想不到他那老GBA还能卖200元，真感谢我；我则说改天还他100，他说算了……算了就算了吧，钱的事就暂且放一边，回去好好享受一下NDSL那明亮屏幕下的有趣游戏，才是我们接下来要做的呢。





NINTENDO DS lite

玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个新开的小版块就是给大家一个简短点评游戏的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于“自由谈”中其他评论游戏的文章，只需六七百字来简评一下游戏即可。该版块面向所有读者，投稿方式参见“掌门人”的“征稿启事”。

水色学园

■NBGI ■ETC ■2007年6月14日■1人

画面★★★☆☆ 音效★★★★☆ 系统★★★★☆ NDS

分数 8 评论人 水猫



NDS上的脑白金类型游戏让不少游戏商尝到了低成本却能获得高利润的甜头，于是各大厂商都开始以各种名义推出脑白金游戏，从《成人脑力锻炼》到《大人女力鉴定》等，五花八门、应有尽有。但即使花样再繁多也难逃“多则杂乱”的必然结局。于是，如何包装此类游戏，让其更吸引人又让制作“奸”商们绞尽脑汁。《水色学园》就正是这样一款经过NBGI全力包装的脑白金作品，这款看上去更像是校园泡沫喜剧的游戏以丰富有趣的剧情故事完美衬托了原本毫不吸引人的日语鉴定系统。

本作讲述了一只可爱机器人——水色妹妹的“幸福”校园暗恋生活，水色妹妹为了向帅哥机器人加藤君传达自己的爱意，展开了一系列的追求行动：为了比谁更有资格喜欢加藤君，水色妹妹和爱情鱼糕妹妹展开了“书写大比拼”；为了增进与加藤君的感情，和他一起玩“假名接龙”游戏；甚至为了更了解加藤君，水色妹妹实行了尾随作战“逆转达人”等。就这样，这些乏味的文字游戏被套上了一个个有趣的故事外套后，玩起来的感觉也大不一样了。

游戏的简单玩法掩盖不了本作对玩家日语水平的要求，虽然只需要在“田”字框内写入几个简单的假名就能过关，但是没有个二三级日语水平是很难正常完成游戏的。不过，我们还是可以通过一些小小的作弊手段来享受本作的乐趣，比如，在游戏给出问题后迅速记下，然后按下暂停慢慢地查字典，只要你的字典够分量，相信没有答不出的问题。说实话，本作从某些程度上刺激了像笔者这样日语水平很“水”的玩家学习日语的激情，确实是款非常有趣的脑白金“强制学习”软件。

世界摩托车锦标赛2007

■Black Bean Games ■RAC ■2007年6月29日■1人

画面 ★★★★★ 音效 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆ PSP

评论人 Andriy47 分数 7



PSP上的赛车游戏不少，但摩托车游戏很少见。不过《世界摩托车锦标赛2007》（以下简称《SBK-07》）的出现给喜爱摩托竞速的玩家带来的福音。SBK，即世界摩托车锦标赛（Superbike World Champion，简称SBK），是一项和GP大赛（Grand prix）齐头并进的世界顶级摩托赛事。本作取得了官方授权，除了真实的赛车、真实的赛道和真实存在的选手，更重要的是，游戏能给玩家带来真实的赛车感受。

第一次接触该系的笔者驾车跑完一圈后第一反应便是该游戏完美展现出了真实比赛中的速度感。也许玩惯了赛车游戏的玩家会对游戏中摩托车感到茫然，特别是入弯时切入点的选取，让那些不喜欢用刹车的玩家郁闷不已。游戏处处都强调“拟真”二字，从游戏开头的真人动画，到锦标赛前的主办地场地风景，就连主菜单选择的背景画面也是赛车MM的英姿。游戏中的3种不同天气给竞赛带来了变数，设置选项里的各种体贴设定让玩家们可以根据自己的水平来调节游戏难度。另外，《SBK-07》的画面和音效在PSP同类游戏中也算是佼佼者。除了锦标赛，挑战模式在游戏中也有着举足轻重的地位，苛刻的人物搭配上原本就困难的操作，使得挑战模式更不容易上手，不过这样的难度可以刺激玩家不断的挑战来提高自己的技术。

赛车能力的设定过于单调——这是笔者对该游戏非常不满的地方。仅仅是一条简单的方格，怎么能体现一辆赛车性能？其实游戏的提升空间还很大，如增加挑战模式的内容、比赛中增加解说、提高赛车性能的表现力等。虽然国外各大游戏网站对该游戏给出的分数不是很高，不过本作依然是PSP摩托竞速玩家的不二选择。

掌机游戏综合发售表

7月19日发售的《侦探 神宫寺三郎DS》是系列的一款集大成之作，饱满的内容和低廉的价格相信会令不少推理游戏爱好者都为之心动；7月底的《美妙世界》是由《王国之心》制作小组为NDS精心打造的一款原创作品，喜欢RPG的玩家没有理由错过；本月底，在欧美发售多时的《GTA 自由城故事》将登陆日本，喜欢该系列的玩家也可试试这款作品日文化后会是怎样的感觉。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年7月19日			
搞笑特训班DS アルキメDS	Skip	ETC	2000日元
甲虫王者 超级收藏 甲虫王者ムシキング スーパーコレクション	SEGA	RPG	5800日元
斋藤孝的三色圆珠笔名作塾DS 斎藤孝のDSで読む三色ボールペン名作塾	SEGA	ETC	3800日元
发条武士 ぜんまいざむらい	Genki	ETC	4800日元
品酒师DS ソムリエDS	EA	ETC	2800日元
触摸！炸弹人大陆 星星炸弹人的神奇乐园 タッチ！ボンバーマンランド スターボンバーのミラクルワールド	Hudson	ACT	4800日元
侦探 神宫寺三郎DS 古老的记忆 探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記忆	Arc System Works	AVG	3800日元
NARUTO 疾风传 最强忍者大结集5 决战！"晓" NARUTO-ナルト-疾风传 最强忍者大结集5 决战！"晓"	Takara Tomy	ACT	4800日元
2007年7月26日			
美少女雀士III Remix アイドル雀士 スーチーパイIII Remix	Jaleco	TAB	4800日元
anan监修 女力紧急提升！DS anan监修 女ヂカラ紧急アップ！DS	NBGI	ETC	3800日元
必读日本文学100选 一度は读んでおきたい日本文学100选	Spike	ETC	3800日元
元素怪兽 五柱神之谜 エレメンタルモンスター 五柱神の谜	Hudson	TAB	4980日元
高赔率地下麻将列传 高レート里麻雀列传 むこうぶち 御无礼、终了ですね	π Arts	TAB	4800日元
资格检定DS 资格检定DS	SEGA	ETC	3800日元
SIMPLE DS系列 Vol.18 装甲机兵 SIMPLE DSシリーズ Vol.18 THE 装甲机兵ガングラウンド	D3 Publisher	ACT	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.19 微步技术记英语单词 SIMPLE DSシリーズ Vol.19 やればできる！THE マイクロステップ技术で覚える英单语	D3 Publisher	ETC	2800日元
太鼓之达人DS 太鼓の达人DS タッチでドコドン！	NBGI	MUG	4800日元
Kitty猫的时尚派对 Sanrio角色图鉴DS ハローキティのおしゃれパーティー サンリオキャラクターずかんDS	3 O'CLOCK	ETC	4800日元
商业体验DS系列 起业道 饮食 ビズ体验DSシリーズ 起业道 饮食	Kokuyo	SLG	4800日元
商业体验DS系列 说话技巧 ビズ能力DSシリーズ 话心の素	Kokuyo	ETC	3800日元
小芝麻 温馨日记 まめゴマ ほのぼの日记	TDK Core	AVG	4800日元
用耳朵锻炼右脑 DS听脑力 耳で右脑を锻える DS听脑力	Mile Stone	ETC	2800日元

2007年7月27日			
美妙世界 すばらしきこのせかい	Sqaure Enix	RPG	5800日元
2007年8月2日			
滑动冒险 磁石小子 スライドアドベンチャー マグキッド	任天堂	ACT	5800日元
火车托玛斯 DS基础学习 国语 算术 英语 きかんしゃトーマス DSではじめる こくご さんすう えいご	Rocket Company	ETC	4800日元
昆虫大战 昆虫ウォーズ	Success	SLG	4800日元
绝对音感 音灵大师 绝对音感オトダマスター	Hudson	MUG	3800日元
图书馆DS 名作&推理&怪谈&文学 图书馆DS 名作&推理&怪谈&文学	Dorasu	ETC	3800日元
小鼠大厨 レミーのおいしいレストラン	THQ	ACT	4800日元
WI-FI对应 严选桌面游戏DS WI-FI对应 严选テーブルゲームDS	Hudson	TAB	2800日元
2007年8月9日			
大金刚 丛林攀爬者 ドンキーコング ジャングルクライマー	任天堂	ACT	4800日元
轻松指导 般若心经入门 It's tehodoki 般若心经入门	ASNetworks	ETC	3800日元
SD高达 G世纪 交叉火力 SDガンダム Gジェネレーション クロスドライブ	NBGI	SLG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.20 战舰 SIMPLE DSシリーズ Vol.20 THE 战舰	D3 Publisher	STG	2800日元
1500 DS魂 Vol.1 麻将 1500 DS spirits Vol.1 麻雀	Tasuke	TAB	1500日元
1500 DS魂 Vol.2 将棋 1500 DS spirits Vol.2 将棋	Tasuke	TAB	1500日元
1500 DS魂 Vol.3 消方块 1500 DS spirits Vol.3 ブロック崩し	Tasuke	TAB	1500日元
1500 DS魂 Vol.4 黑白棋 1500 DS spirits Vol.4 リバーシ	Tasuke	TAB	1500日元
1500 DS魂 Vol.5 花札 1500 DS spirits Vol.5 花札	Tasuke	TAB	1500日元
NEW英语单词目标 1900DS NEW英熟语ターゲット1900DS	IE Institute	ETC	3800日元
城镇宠物店DS 200只小狗大集合 まちのペット屋さんDS 200匹ワンちゃん大集合	e frontier	SLG	4800日元
边看边折 DS折纸 见ながら折れる DSおりがみ	TDK Core	ETC	3800日元
偶像小狗 占卜频道 ワンタメ うらないチャンネル	Capcom	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2007年7月26日			
美少女雀士 III Remix アイドル雀士 スーチーパイ III Remix	Jaleco	TAB	5800日元
横行霸道 自由城故事 grand theft auto Liberty City Stories	Capcom	ACT	4980日元
捉猴啦 猴猴大作战 サルゲッチュ サルサル大作战	SCEJ	ACT	4743日元
合奏曲 携带版 for Symphony ~with all one's heart~ ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
2007年8月2日			
极魔界村 改 极魔界村 改	Capcom	ACT	2980日元
大众高尔夫球场 Vol.2 みんなのゴルフ场Vol.2	SCEJ	SPG	5800日元





精彩内容导视

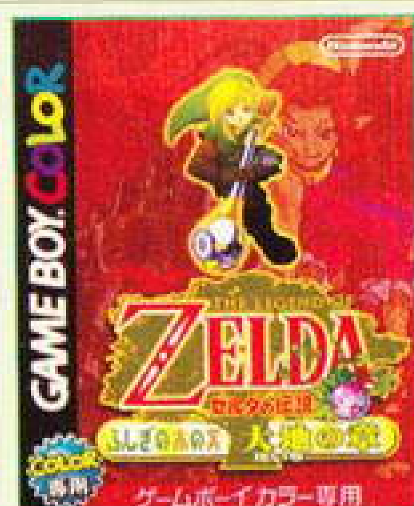
Vol.68

本辑看点

口袋特企

经历了上月火热大作《塞尔达传说 幻影沙漏》的洗礼，是不是又有众多玩家成为了"《塞尔达》系列"的FANS呢？为了让这些新FANS玩家更加了解这系列的作品，我们将为大家奉上：《塞尔达》——口袋传说！





新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑将为您演示《小鼠大厨》、《心跳魔女神判》、《回忆之日》等12款新作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

火热试玩区

这次的火热试玩区将为大家介绍一款风格可爱的育成类游戏——《盛开吧！豆丁机器人》，让大家在这个火热夏日里体验一下这款清新十足感的游戏。



小米带你逛市场

小米将再次带您游弋电玩市场，并现场为您演示目前备受关注的PSP3.50软降全过程。同时，还有为新购机的朋友准备的贴膜影像教程。

（P.S.米格还将在此为大家公布"《怪物猎人》剧本征集"活动的奖品哦！）



游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了《魂斗罗4》实际运行影像及《SD高达G世纪 交叉火力》官方宣传影像。





攻略特快

触摸！炸弹人大陆
星星炸弹人的神奇乐园

侦探 神宫寺三郎DS
古老的记忆

NARUTO 疾风传
最强忍者大结集5

专题企划

掌上推理秀

《名侦探柯南》游戏回顾

10多年来《柯南》题材的游戏大多制作在掌机上，下辑让我们一起来回顾“《名侦探柯南》系列”在掌机上的游戏之路……

口袋光环 DVD mini

VOL.69

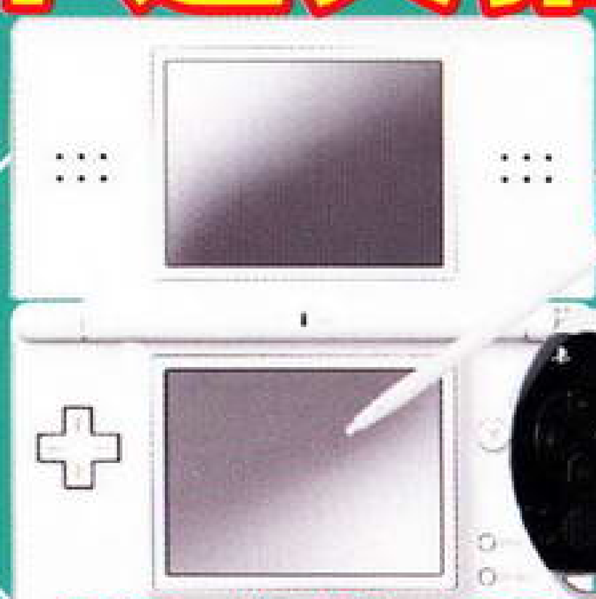
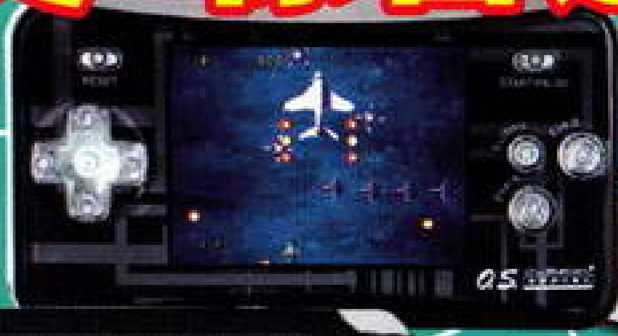
PSP改良版
影像直击

掌机王SP

69辑

8月上旬
全国上市

幸运大抽奖 惊喜送不断











PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、掌机周边……

海量奖品等你来拿！

只要购买《掌机王SP》就有机会中奖！

ISBN 7-88527-113-8

9 787885 271138 >

本手册随光盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：3.8元